KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2005.
X. Évf. 1. Szám
375 Ft
Előfizetve:
300 Ft

XBOX • GAMEBOY ADVANCE • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • IBM PC



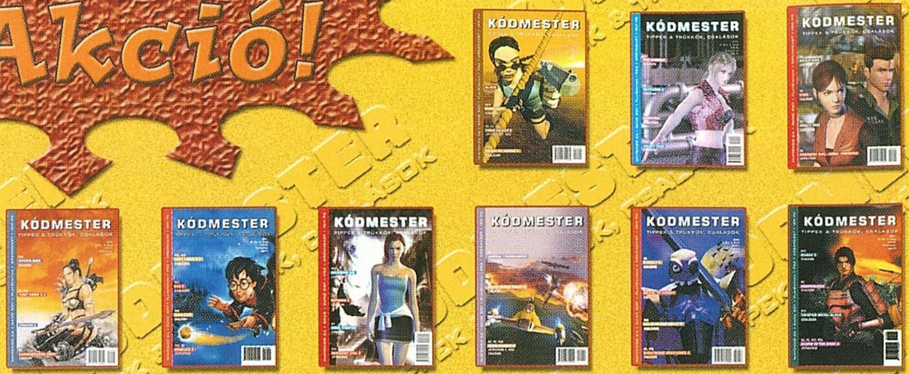
PC, PS2, XB
OBSCURE
JÁTÉKLEÍRÁS

PC, PS2, XB
THE PUNISHER
CSALÁSOK

XB
ODDWORLD - STRANGERS WRATH
CSALÁSOK

GC, PS2, XB
NFS - UNDERGROUND 2
CSALÁSOK

Akció!



Szerezze be most, régi hiányzó Kódmestereit!

Ha most megrendeli 1998/1-től 2001/6-ig (22 típus) a Kódmester régebbi számait, de minimum 10 példányt, akkor darabját 100 Ft-ért kapja meg*. Aki mind a 22 típust egyben megrendeli, annak ajándékba adunk 1db Kódmester játékleírás gyűjtemény c. könyvet.

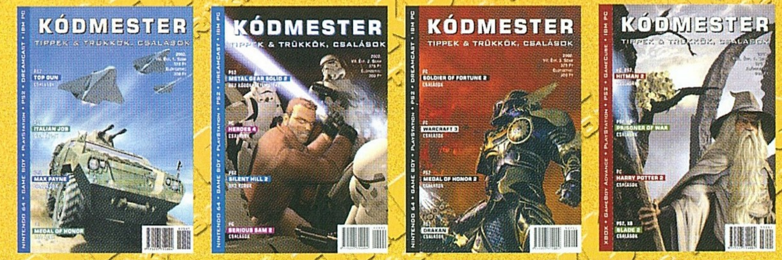
Éljen a lehetőséggel!

MEGRENDELHETŐ: Kódmester szerkesztőség, 6701 Szeged, Pf. 1232

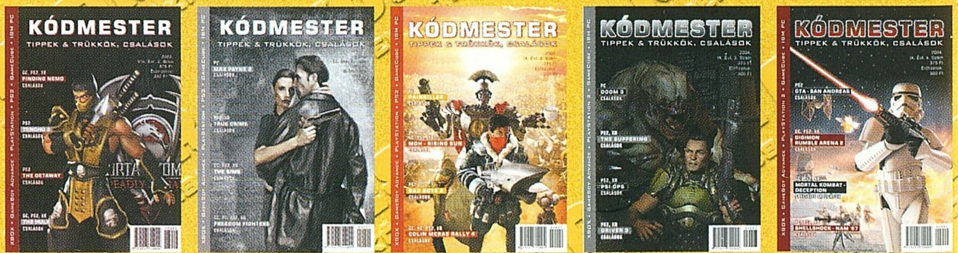
radiant@axelero.hu • Tel.: (20) 973-5633

*Minden végösszeghez 800 Ft csomagolási és postaköltséget számolunk fel.

Ha most rendel a 2002/1-től 2004/4-ig megjelent Kódmesterek közül kettőt, a harmadikat ajándékba adjuk típusmegkötés nélkül.
Így 3db újság 750Ft-ba fog kerülni.*
1db Kódmester akció nélküli ára 375Ft.*



02/1 02/2 02/3 03/1



03/2 04/1 04/2 04/3 04/4

Kódmester füzetek 36.

Radiant
2005

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

Kedves Olvasó!

2005-ben ünnepli a Kódmester fennálásának 10. évfordulóját. A lap 1996 szeptemberében jelent meg először. Az évek során sokminden változott, az árat kivéve. Az indulástól napjainkig stabilan tartotta a 375Ft-os árat. Reméljük, hogy ez a jövőben sem fog változni. Kellemes időtöltést kívánunk.
Jubileumi akciónk keretében most, aki szeretné pótolni elvesztett, kölcsönadott, vagy elrongyolódott példányait, kedvezményes formában juthat hozzá kiadványunkhoz. Erről bővebben a címlap belső oldalán olvashat.

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit:
PC–Személyi számítógép; N64–Nintendo 64; PSX–Sony PSX; GBA–Game Boy Advance; GB–Game Boy; DC–Dreamcast; PS2–Sony PlayStation 2; XB–Xbox; GC–GameCube.

NEED FOR SPEED - UNDERGROUND 2

GC, XB

Extra bónusz: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Bal, Bal, Jobb, X, X, Jobb, L, R. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. Ezután új „Career" mód indításakor 1.000 dollárt kaptok, „Quick Race" módban pedig a Mazda RX-8 és a Nissan Skyline kocsik válnak választhatóvá.

Extra pénz: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Fel, Fel, Bal, R, R, R, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. Ezután új „Career" mód indításakor 200 dollárt kaptok.

A „Hummer H2 Capone" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L vagy az R gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Mitsubishi Eclipse" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L vagy az R gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Lincoln Navigator" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L vagy az R gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Lexus IS 300" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Le, Bal, Fel, Bal, Fel, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L vagy az R gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Performance Parts Level 1" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L, R, L, R, Bal, Bal, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Performance Parts Level 2" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R, R, L, R, Bal, Jobb, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Visual Parts Level 1" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R, R, Fel, Le, L, L, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Visual Parts Level 2" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L, R, Fel, Le, L, Fel, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

MAXIMUS XV: ABRAHAM STRONG – SPACE MERCENARY

PC

Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + [F6] billentyűkombinációt, majd írjátok be az „Enter The Cheat" ablakba az aktuális kódot.

RESURRECT: Energia visszatöltés
NORMAL DAMAGE: Nagyobb sérülés az ellenfeleknél
SUPER DAMAGE: Egylövéses halál az ellenfeleknél
NORMAL ITEMS: Normál tartósságú item
SUPER ITEMS: Végtelen item
IMMORTAL: Sérthetetlenség
MORTAL: A sérthetetlenség kikapcsolása
AI OFF: Az ellenfelek intelligenciájának kikapcsolása
AI ON: Az ellenfelek intelligenciájának visszakapcsolása
OFF: Az összes kód kikapcsolása

KILLZONE

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: A „Create Profile" képernyőn névnek gépeljétek be a „Shooterman" kódszót. Ügyeljetek rá, hogy nagy kezdőbetűvel írjátok. Sikeres bevitel esetén megnyílik minden pálya, és választhatóvá válik minden karakter.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

PC

A „Cheat" mód engedélyezéséhez készítsetek biztonsági másolatot a „C:\Program Files\ Irrational Games\ Freedom Force vs The 3rd Reich\ System" mappában található „init.py" file-ról, majd nyissátok meg jegyzettömbbel. Írjátok be alulra a „ff.CON_ENABLE=1" szöveget és mentsétek. Ha nem sikerül menteni szüntessétek meg az írásvédelmet. Ezután játék közben nyomjatok [0]-t, majd írjátok be a kozolba az aktuális kódot.

GOD(): Sérthetetlenség
PEACE(): Nem támadnak az ellenfelek
MISSION_WIN(): Következő küldetés
DEBUG_ALLPOWERS=1: Az összes karakter megkap minden speciális fegyvert

SCALER

PS2

Energia visszatöltés: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt üssétek be: R1, L1, R1, L1, ●, ●, ■, ■, R1, ■. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

200,000 Klokkies: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt üssétek be: L1, L1, R1, R1, ●, ■, ●. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

Végtelen elektromos bomba: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt üssétek be: R1, R1, L1, L1, ●, ●, ■. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

STAR X

GBA

A következő kódokat a „Password" menüben kell beírni.

GSBOOM: Végtelen Smart bomba
GSHARD: Sérthetetlenség
GSMAX: Max. fegyverzet

Pályakódok:

Aquess 2: IGIFCDLC
Aquess Orbit: 2EA3QD01
Egaon 1: NGK3QD0S
Egaon 2: YGA5QSON
Egaon Orbit: JGIXASPT
Birmen 1: FECXEQ51
Birmen 2: ECMXUQXL
Birmean Orbit-ship: IIC3ADC0
Wolf X2 1: ZLI3CQQB
Wolf X2 2: MJC3CQA1
Wolf X2 Orbit: EJI3QDC4
Hades Part1: BLCXQFVG
Hades 2: YLMZAQVR
Hades Orbit: 2JAXABFQ
Tritopia 1: MLI5ABES
Tritopia 2: JTBFABRW
Tritopia Orbit: QRLFADTM
Silicon 1: NTBFABBW
Silicon 2: MTLNAQAL
Silicon Moon: ZSBPABEU

STAR WARS: REBEL STRIKE - ROGUE SQUADRON 3

GC

Végtelen élet: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „IIOUAOYE", majd pedig a „CLASSIC" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

Minden pálya választható „Cooperative" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „SWGRCQPL", majd pedig a „UCHEATED" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

„Single Player" módban minden alappálya választható: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „HYWSC!WS", majd pedig a „NONGAMER" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

„Single Player" módban minden alap és bónuszpálya választható: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „EEQQ?YPL", majd pedig a „CHE!ATER" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

Az „Ace" mód aktiválása: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „YNMSFY?P", majd pedig a „YOUDAMAN" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" opcióban aktiváljátok az „Ace Mode"-ot.

Készítők listája: A „Passcodes" opcióba írjátok be a „LOOKMOM!" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok a „Credits" opciót.

Hogyan készült ...: A „Passcodes" opcióba írjátok be a „THEDUDES" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok a „Documentary" opciót.

Zeneszoba: A „Passcodes" opcióba írjátok be a „HARKHARK" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok a „Music Hall" opciót.

Képgaléria: A „Passcodes" opcióba írjátok be a „!KOOLART" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok a „Art Gallery" opciót.

A „Star Wars" Arcade változatának megnyitása: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „RTJPFC!G", majd pedig a „TIMEWARP" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok az „Arcade" opciót.

Az „Empire Strikes Back" Arcade változatának megnyitása: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „!H!F?HXS", majd pedig a „KOOLSTUF" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok. Ezután a „Special Features" menüben válasszátok az „Arcade" opciót.

A „Beggar's Canyon Race" pálya megnyitása „Cooperative" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „FRLL!CSF", majd pedig a „FARMBOY?" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Asteroid Field" pálya megnyitása „Cooperative" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „RWALPIGC", majd pedig a „NOWAYOUT" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Death Star Escape" pálya megnyitása „Cooperative" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „YFCEDFRH", majd pedig a „DSAGAIN?" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Endurance" pálya megnyitása „Cooperative" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „WPX?FGC!", majd pedig a „EXCERSIZ" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

Minden űrhajó választható „Versus" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „W!WSTPQB", majd pedig a „FREEPLAY" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Jedi Starfighter" választható „Versus" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „BBGMYWSX", majd pedig a „JEDIWHO?" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Naboo Starfighter" választható „Versus" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „RTWCVBSH", majd pedig a „BFNAGAIN" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „TIE Bomber" választható „Single Player" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „JASDJWFA", majd pedig a „!DABOMB!" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „TIE Hunter" választható „Single Player" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „FRRVBMJK", majd pedig a „LOOKOUT!" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Millennium Falcon" választható „Single Player" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „QZCRPTG!", majd pedig a „HANSRIDE" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

A „Slave I" választható „Single Player" módban: A „Passcodes" opcióba írjátok be először a „TGBCWLPN", majd pedig a „ZZBOUNTY" kódszót. Helyes bevitel esetén R2D2 hangját hallhatjátok.

ALEXANDER

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t, írjátok be a „Message" ablakba az aktuális kódot, majd nyomjatok újra [Enter]-t. Ügyeljetek a kis, és nagy betűkre!

viewall: A teljes térkép láthatóvá válik
babki: 50.000 erőforrás
VICTORY: A küldetés megnyerése

BAD BOYS 2

PC

A „Cheat" menü engedélyezése: Nyomjátok le a következő billentyűkombinációt a „Press Fire To Continue" képernyőn: Szóköz, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Q *vagy* Szóköz, D, D, A, A, Q. Ha helyesen ütöttétek be a kódot egy lövés hallatszik.

FLATOUT

PC, PS2, XB

A „Create New Profile" opcióban névnek írjátok be a következő kódszavakat. Sikeres bevitel esetén az utolsó betű beírásával eltűnik a teljes szöveg. A csalás csak az újonnan létrehozott profilban működik.

GIVEALL: Minden autó és pálya választható
GIVECASH: 40.000 $
RAGDOLL: A csalások kikapcsolása

SHARK TALE

PS2

Sérthetetlen Oscar: Játék közben nyomjátok le a Select gombot, majd a megjelenő képernyőn az L1 folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ×, ●, ×, Bal, Bal, ■, R1, Le, ■, ■. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

Állandó támadás: Játék közben nyomjátok le a Select gombot, majd a megjelenő képernyőn az L1 folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x ●, ×, 3x ●, *vagy* 4x ●, ×, 4x ●. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg. Ha Oszkár nekimegy a kisebb halaknak, tereptárgyaknak, azok megsemmisülnek.

Két extra kagyló és hírnév: Játék közben nyomjátok le a Select gombot, majd a megjelenő képernyőn az L1 folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ●, ×, ×, ●, ×, ●, ●. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

Gyöngyök helyett „Fish King" érmék: Játék közben nyomjátok le a Select gombot, majd a megjelenő képernyőn az L1 folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ●, ×, ●, ●, ●, ×, ●, ●. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

THE PUNISHER

PC, PS2, XB

A „Cheat" mód aktiválása: A „New Profile" képernyőn névnek írjátok be a „V PIRATE" kódszót. Hatására megnyílik minden pálya, a „Challenge" és a „Punishment" játékmódok. Továbbá az „Armory", a „War Journal" menüpontok. Választhatóvá válik még az „Extras" opció teljes tartalma, beleértve a „Cheats" menüt is. Melyben többek között be tudjátok állítani a sérthetetlenséget, a végtelen muníciót, az egy lövéses halált és még sorolhatnám.

Tipp: Ha teljesítitek a következő pályákat „Gold" minősítéssel, a „Cheats" menüben megnyílnak a következő lehetőségek. *Megjegyzés: A pályák teljesítésekor semmilyen csalást ne alkalmazzatok, mert nem fogjátok megkapni a jó minősítést.*

Crackhouse: Gun Splitter (Láthatatlan karakter)

Lucky's Bar: Crazy Deaths (Gravitációs trükk)

Pier 74 Revisited: Unlimited Ammo (Végtelen muníció)

Stark Towers: No Reload (Nincs újratöltés)

Takagi Building: Unlimited Slaughter Mode (Végtelen öldöklő mód)

Ryker's Island: One Shot, One Kill (Egy lövés, egy halál)

Minden pálya teljesítése után: Invulnerability (Sérthetetlenség)

A „Concept Art" megnyitása: Teljesítsetek minden pályát minimum bronz minősítéssel. Akkor az „Extras" menüben megnyílik a képgaléria.

A „Comic Covers" megnyitása: Teljesítsétek a „Challenge" és a „Punishment" játékmódokat. Akkor az „Extras" menüben megnyílik mindegyik képregényborító.

Extra fegyverek begyűjtése: Az alábbi pályák teljesítésével megkapjátok a következő fegyvereket.

Gnucci Estate: .40 kaliberű gépfegyver

Chop Shop: .45 kaliberű géppisztoly

Igor Baltiysky: .50 kaliberű félautomata pisztoly

Grey's Funeral Home: 5.56 mm géppisztoly

Central Zoo: 5.56 mm rohampuska

Fisk Industries: 5.7 mm gépfegyver

Pier 74: 7.62 mm rohampuska

Pier 74 Revisted: Tankelhárító

Takagi Building: Automata puska

Stark Towers: Harci karabély

Igor Baltiysky: Lángszóró

Pier 74: Gránátvető

Gnucci Estate: Kézi ágyú

Grey's Funeral Home: Gépfegyver

Lucky's Bar: Revolver

Grand Nixon Island: Orvlövész puska

TY THE TASMANIAN TIGER 2 - BUSH RESCUE

PS2

Megmutat minden felvehető tárgyat: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, ▲, Start, Start, ▲, Fel, Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható. Ezután figyeljétek az égbe nyúló zöld sugarakat. Ezek jelzik a tárgyak helyét.

Minden „Level 1" szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, ▲, Start, Start, ▲, ●, ■, ●, ■. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden „Level 2" szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, ▲, Start, Start, ▲, ■, ●, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden Bunyip vizsga: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, ▲, Start, Start, ▲, ■, ●, ■, ×. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

100,000 opál: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, ▲, Start, Start, ▲, ●, ×, ●, ×. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

MERCENARIES

PS2, XB

Minden kitüntetés: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Bal, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Minden eszköz választható a shopban: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Le, Le, Le, Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Sérthetetlenség: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A kombináció ismételt bevitelével megszűnik a csalás hatása.

Végtelen muníció: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A kombináció ismételt bevitelével megszűnik a csalás hatása.

1,000,000 $: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Jobb, Le, Bal, Fel, Fel, Bal, Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A kombináció ismételt bevitelével újabb összeghez juthattok.

Minden ország semleges: Játék közben lépjetek a PDA „Factions" képernyőjére, majd üssétek be: Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Az extra fegyverekkel teli láda behívása: Miután megnyitottátok az összes kártyalapot a PDA „Status" képernyőjén található „Deck Of 52" opcióban, menjetek a „Shop"-ba, majd lépjetek a „Supplies" menübe. Itt, ha birtokotokban van 1,000,000 $ megvehetitek a „Cheat Weapons Drop" ládát. Ez az ellátmány tartalmazza a The Street Sweeper, Pocket Artillery, és a the Portable Airstrike fegyvereket.

CRUISE SHIP TYCOON

PC

Játék közben írjátok be az aktuális kódot.

CATDEBUG: A „Cheat" mód és az összes „Debug" mód engedélyezése
IAMACHEATER: A „Cheat" mód engedélyezése
ENGINEDEBUG: Az „Engine Debug" mód engedélyezése
GAMEDEBUG: A „Debug" mód engedélyezése
MOVIECAPTURE: A videofelvétel engedélyezése
[Ctrl] + [Shift] + [*]: Több pénz
[Ctrl] + [Shift] + [F11]: Drótváz mód
[Ctrl] + 5: Elfogy az üzemanyag
[Ctrl] + 6: Ütközés egy jégheggyel
[Ctrl] + 7: Ütközés egy sziklával
[Ctrl] + 8: Vége a tengernek
[Ctrl] + 9: Tengeri szörny

THE BARD'S TALE

PS2

Sérthetetlenség: Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Can't Be Hurt On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Immunitás a támadásra: Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Can't Be Struck On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Energia és Mana visszatöltés: Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Full Health On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Extra sebzés: Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Damage X 100 On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

10,000 „Silver" és 100 „Adderstones": Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Everything On" szöveges üzenet. Újbóli bevitel estén gyarapszik a készlet.

A „Debug" mód engedélyezése: Játék közben, az R1 + L1 kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Unlock Levels On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik. Nyomjátok le az R1 + Jobb kombinációt. Hatására megnyílik a „Debug" menü. Itt sok mindent lehet állítgatni. Többek között a „Levels" opcióban kiválaszthatjátok bármelyik pályát.

GOLDENEYE - ROGUE AGENT

GC, PS2, XB

Minden pálya választható: A következő kombinációt az „Extras" menüben kell beütni: Le, Jobb, Le, Jobb, Fel, Le, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Levels Unlocked" szöveges üzenet. Megnyílik minden „Campaign" és „Multiplayer" pálya, valamint az „Extras" menüben található „Unlocked Content" opció.

A festékgolyó mód engedélyezése: A következő kombinációt az „Extras" menüben kell beütni: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Paintball Unlocked" szöveges üzenet.

Minden kinézet „Multiplayer" módban: A következő kombinációt az „Extras" menüben kell beütni: Le, Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „All Skins Unlocked" szöveges üzenet.

Kikapcsolja az aranyszem energiát „Multiplayer" módban: A következő kombinációt az „Extras" menüben kell beütni: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „No Eye Powers Unlocked" szöveges üzenet.

Egy élet mód engedélyezése: A következő kombinációt az „Extras" menüben kell beütni: Bal, Le, Fel, Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „One Life Mode Unlocked" szöveges üzenet.

PS2 - Az életenergia és a pajzsenergia visszatöltése: Játék közben pauzáljátok a játékot, majd üssétek be: R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2. Sikeres bevitel

XBOX - Az életenergia és a pajzsenergia visszatöltése: Játék közben pauzáljátok a játékot, majd üssétek be: R, R, Fekete, Fehér, Fekete, R, L, Fekete.

COLD WAR CONFLICTS

PC

A küldetés megnyerése: Játék közben nyomjatok [Enter]-t, majd írjátok be a konzolba a „*blitzkrieg*" (csillaggal) kódot, azután nyomjatok újra [Enter]-t.

CRUSADER KINGS

PC

Játék közben nyomjatok [F12]-t és írjátok be az aktuális kódot a konzolba, végül nyomjatok [Enter]-t.

GOLD: 1000 arany
PIETY: 1000 piety
PRESTIGE: 1000 presztízs
NOWAR: A gép nem kezdeményez harcot
DIFRULES: Istenmód
DIE: A kiválasztott karakter megölése
NOREVOLTS: A nép nem lázad
NOFOG: A köd eltüntetése
SHOWID: Az országok ID-számának megjelenítése

WAVE RACE - BLUE STORM

GC

A „Cheat" mód engedélyezése: Az „Options" képernyőn nyomjátok le az X + Z + Start kombinációt. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Password" menüpont. Ide kell begépelni a következő kódszavakat. *Megjegyzés: A csalásokat nem lehet elmenteni.*

LQ3TRKTE: „Time Attack" módban, „Hard" nehézségi szinten megnyílik a „Lost Temple Lagoon" pálya.

MJV8LKL6: „Time Attack" módban, „Hard" nehézségi szinten megnyílik a „La Razza Canal" pálya.

KTUPWNPD: „Stunt Mode" módban, „Normal" nehézségi szinten megnyílik a „Dolphin Park" pálya.

WCX5WP5A: „Stunt Mode" módban, „Expert" nehézségi szinten megnyílik a „Southern Island" pálya.

AJXY8P53: „Championship" módban megnyílik az „Expert" nehézségi szint.

DLPHNMOD: „Free Roam" módban, delfinhátom lovagolhattok.

SHARK TALE

XB

Sérthetetlen Oscar: Játék közben nyomjátok le a Back gombot, majd a megjelenő képernyőn az L folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: A, X, A, Bal, Bal, Y, R, Le, Y, Y. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

Állandó támadás: Játék közben nyomjátok le a Back gombot, majd a megjelenő képernyőn az L folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x X, A, 3x X, *vagy* 4x X, A, 4x X. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg. Ha Oszkár nekimegy a kisebb halaknak, tereptárgyaknak, azok megsemmisülnek.

Két extra kagyló és hírnév: Játék közben nyomjátok le a Back gombot, majd a megjelenő képernyőn az L folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, X, A, A, X, A, X, X. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

Gyöngyök helyett „Fish King" érmék: Játék közben nyomjátok le a Back gombot, majd a megjelenő képernyőn az L folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, A, X, X, X, A, X, X. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Enabled" szöveges üzenet jelenik meg.

PINBALL HALL OF FAME

PS2, XB

A „Enter Code" képernyőn forgassátok ki a következő kódszavakat.

XTN: „Xolten", a jövendő mondó gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Xolten" szöveges üzenet látható.

LUV: A „Love Meter" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Love Meter" szöveges üzenet látható.

PKR: A „Play-Boy" gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Play-Boy" szöveges üzenet látható.

LAS: A „Payout" mód megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Payout Mode" szöveges üzenet látható.

TMA: A „Tournament" mód megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Tournament Mode" szöveges üzenet látható.

BLZ: Egyedi golyók. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Custom Balls" szöveges üzenet látható. Ezután az „Options" menübe lépve választhatóvá válik a „Custom Ball" opció.

INF: Végtelen utolsó golyó. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Infinite Final Ball" szöveges üzenet látható. Ezután az „Options" menübe lépve választhatóvá válik az „Infinite Last Ball" opció.

NDG: A golyó letiltásának szabályo-

zása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Optional Tilt” szöveges üzenet látható. Ezután az „Options” menübe lépve választhatóvá válik a „Tilt” opció.

DGC: A „Gottlieb Factory Tour” mód megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Gottlieb Factory Tour” szöveges üzenet látható.

TY THE TASMANIAN TIGER 2 - BUSH RESCUE

XB

Megmutat minden felvehető tárgyat: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, Fel, Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható. Ezután figyeljétek az égbe nyúló zöld sugarakat. Ezek jelzik a tárgyak helyét.

Minden „Level 1” szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, X, B, X. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden „Level 2” szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, B, X, Y. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden Bunyip vizsga: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, B, X, A. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

100,000 opál: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, A, B, A. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

ROBOTECH INVASION

PS2, XB

Az „Options” menüben található „Extras” opcióban kell a következő kódszavakat beírni.

SUPERCYC: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Invincibility Unlocked!” szöveges üzenet.

TRGRHPY: Végtelen muníció. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Ammo Unlocked!” szöveges üzenet.

DUSTYAYRES: Egy találatos ölés. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „I Hit Kills Unlocked!” szöveges üzenet.

RECLAMATION: Pályaválasztás. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Access To All Levels Unlocked!” szöveges üzenet.

YLLWFLLW: Lancer tipusú öltözet „Multiplayer” módban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Lancer’s Multiplayer Skin Unlocked!” szöveges üzenet.

LTNTCMDR: Scott Bernard tipusú öltözet „Multiplayer” módban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Scott Bernard’s Multiplayer Skin Unlocked!” szöveges üzenet.

KIDGLOVES: Rand tipusú öltözet „Multiplayer” módban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Rand’s Multiplayer Skin Unlocked!” szöveges üzenet.

BLUEANGLS: Rook tipusú öltözet „Multiplayer” módban. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Rook’s Multiplayer Skin Unlocked!” szöveges üzenet.

GRAND THEFT AUTO - SAN ANDREAS

PS2

Hat csillagos körözöttségi szint: Játék közben üssétek be: ●, Jobb, ●, Jobb, Bal, ■, ×, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Soha nincs körözöttségi szint: Játék közben üssétek be: ●, Jobb, ●, Jobb, Bal, ■, ▲, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. *Megjegyzés:* Ezt akkor aktiváljátok, amikor nem álltok körözés alatt.

Max. tüdő kapacitás: Játék közben üssétek be: Le, Bal, L1, Le, Le, R2, Le, L2, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Max. „Muscle”: Játék közben üssétek be: ▲, Fel, Fel, Bal, Jobb, ■, ●, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Max. „Fat”: Játék közben üssétek be: ▲, Fel, Fel, Bal, Jobb, ■, ●, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Fat” és a „Muscle” kikapcsolása: Játék közben üssétek be: ▲, Fel, Fel, Bal, Jobb, ■, ●, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

CJ nagyobbat tud ugrani: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, ▲, ▲, Fel, Fel, Bal, Jobb, ■, R2, R2. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Lassított mód: Játék közben üssétek be: ×, ×, ■, R1, L1, ×, Le, Bal, ×. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Érzékenyebb kormányzás az autóknál: Játék közben üssétek be: ▲, R1, R1, Bal, R1, L1, R2, L1. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ha a kód aktív, járművezetés közben az L3 gomb lenyomására ugrik az autó.

Repülő autó: Játék közben üssétek be: ■, Le, L2, Fel, L1, ●, Fel, ×, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. CJ autója úgy repül, mint egy repülőgép.

Nem rongálódik az autó: Játék közben üssétek be: L1, L2, L2, Fel, Le, Le, Fel, R1, R2, R2. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. CJ autója nem rongálódik, viszont amelyik járműnek nekimegy az felrobban.

Sportautók a forgalomban: Játék közben üssétek be: Fel, L1, R1, Fel, Jobb, Fel, ×, L2, ×, L1. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Furgonok, nyerges vontatók a forgalomban: Játék közben üssétek be: L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, Le, Bal, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Minden közlekedési lámpa zöld jelzést mutat: Játék közben üssétek be: Jobb, R1, Fel, L2, L2, Bal, R1, L1, R1, R1. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Kisebb forgalom: Játék közben üssétek be: ×, Le, Fel, R2, Le, ▲, L1, ▲, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Nincsenek gyalogosok, és csak néhány autó lézeng az utcákon. Kihalt a város.

Manuális fegyverirányítás az autóból: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, ■, L2, Jobb, ×, R1, Le, R2, ●. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Nem áll rá a gyalogosokra és a járművekre vezetés közben az automatacélzás. A Jobb analóg irányítóval tudjátok ezt megtenni.

Nagy ugratás BMX-el: Játék közben üssétek be: ▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Kerékpározás közben nyomjátok meg az L1 gombot.

Nitro a taxizáshoz: Játék közben üssétek be: Fel, ×, ▲, ×, ▲, ×, ■, R2, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Taxizás közben nyomjátok meg az L1 gombot. A kifogyott nitro rövid időn belül újratöltődik. A taxis küldetéshez ideális csalás.

A „Dozer” autó előhívása: Játék közben üssétek be: R2, L1, L1, Jobb, Jobb, Fel, Fel, ×, L1, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Hydra” vadászgép előhívása: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, ■, ●, ×, L1, L1, Le, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Jet-Pack” felszerelés előhívása: Játék közben üssétek be: Bal, Jobb, L1, L2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ezzel a hátra szerelhető rakétával bárhova fel tudtok repülni.

A „Monster Truck” autó előhívása: Játék közben üssétek be: Jobb, Fel, R1, R1, R1, Le, ▲, ▲, ×, ●, L1, L1. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Quadbike” jármű előhívása: Játék közben üssétek be: Bal, Bal, Le, Le, Fel, Fel, ■, ●, ▲, R1, R2. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

„Carnival” téma: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, L1, ■, ■, ●, ■, Le, ●.

A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Bohócoknak áll a világ. Az utcák megtelnek mindenféle festett arcú emberekkel. CJ is jól néz ki.

Az ejtőernyő előhívása: Játék közben üssétek be: Bal, Jobb, L1, L2, R1, R2, R2, Fel, Le, Jobb, L1. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Stuntplane" kétfedelű repülőgép előhívása: Játék közben üssétek be: ●, Fel, L1, L2, Le, R1, L1, L1, Bal, Bal, ×, ▲. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

A „Vortex" légpárnás hajó előhívása: Játék közben üssétek be: ▲, ▲, ■, ●, ×, L1, L2, Le, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Szuper ütés: Játék közben üssétek be: Fel, Bal, ×, ▲, R1, ●, ●, ●, L2. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ha megütitek valamelyik gyalogost, az elrepül, majd szörnyethal.

Max. „Gang Strength": Játék közben üssétek be: Le, ■, Fel, R2, R2, Fel, Jobb, Jobb, Fel. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Minden új bandatag kap egy 9mm pisztolyt.

Rivális bandák az utcán: Játék közben üssétek be: L2, Fel, R1, R1, Bal, R1, R1, R2, Jobb, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Az utcákról eltűnnek a polgárok, a rendőrök, a tűzoltók és egyéb szervek. Megszűnik a forgalom. Csak a bandák terrorizálják egymást.

A bandák és egyéb szervek az utcán: Játék közben üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Bal, ×, Le, Fel, ■, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Az utcákról eltűnnek a polgárok, csak a bandák, a rendőrök, a tűzoltók, a rohammentősök és az üzlettulajdonosok maradnak. Elszabadul a pokol.

Mindig 21:00 óra van: Játék közben üssétek be: Bal, Bal, L2, R1, Jobb, ■, ■, L1, L2, ×. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

„Yakuza" téma: Játék közben üssétek be: ×, ×, Le, R2, L2, ●, R1, ●, ■. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Ázsiai emberek katanával felfegyverkezve, többnyire fekete öltözetben, fekete járművekkel közlekednek. A rendőrautó is inkább halottas kocsira emlékeztet. CJ fegyverei között szintén megjelenik a katana.

„Beach Party" téma: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, ■, ●, L1, R1, ▲, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. Igazi kánikulai hangulat. A nők aprócska bikinibe, a férfiak rövidnadrágban mászkálnak az utcán. Némelyikük a járdára leterített gyékényen fekszik és napozik. CJ is könnyített az öltözetén. Egy rövidnadrág szandállal párosítva. No meg napszemüveg. Ez most a módi.

DUEL MASTERS

PS2

A párbaj megnyerése a „Player 1" számára: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: L1, R1, L1. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Player 1 Is The Winner!" szöveges üzenet.

A párbaj megnyerése a „Player 2" számára: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: R1, L1, R1. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Player 2 Is The Winner!" szöveges üzenet.

Több helyszín megnyitása: A „Map" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: ●, ●, ●.

Több kártya: A „Deck Building" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: L1, L1, L1.

Chuck előhívása: A „Deck Building" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: L1, L1, L1.

1 védőlap törlése „Player 1" számá-

ra: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: ▲, ■, ×.

1 védőlap törlése „Player 2" számára: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: ▲, ●, ×.

1 védőlap hozzáadása „Player 1" számára: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: ×, ■, ▲.

1 védőlap hozzáadása „Player 2" számára: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R3 gombot, majd üssétek be: ×, ●, ▲.

STAR WARS - REPUBLIC COMMANDO

PC

A konzol előhívásához játék közben nyomjátok le az [ö] billentyűt, majd írjátok be az aktuális kódot. Végül nyugtázzátok az [Enter] lenyomásával.

LOADED: Összes fegyver munícióval
FLY: Repülés
GHOST: Láthatatlanság
SLOMO (0 - 10): A játék sebességének növelése vagy csökkentése (1 az alapméretezett)
PLAYERSONLY: Megáll az idő, csak ti tudtok mozogni
THEMATULAAKLIVES: Sérthetetlenség
DARMAN: Következő küldetés

THE CHRONICLES OF RIDDICK - ESCAPE FROM BUTCHER BAY

PC

A konzol előhívásához játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + 0 billentyűkombinációt, majd írjátok be az aktuális kódot. Ha nem működnek a kódok, gépeljétek be a konzolba a „[szóköz] cheat 1" parancsot.

CMD GODMODE: Sérthetetlenség
CMD GIVEALL: Minden fegyver az aktuális pályán (többszöri beírásnál újabb tárgyak)
CMD NOCLIP: Repülés, falon átjárás
CMD SELFSUMMON : Több Riddick
CMD KILL: Öngyilkosság
CMD CYCLECAMERA: Külső nézet
UNLOCKALL: Összes bónusz
MAP (pályanév): Ugrás a megadott pályára

Pályanevek:

Pa1_Aquila	Pa2_M_Upper
Pa1_Arrival	Pa2_PrisonExit
Pa1_Infirmary	Pa2_Rail
Pa1_Intro	Pa2_Srf1
Pa1_MainFrame	Pa2_Srf2
Pa1_Nightvision	pa2_t17
Pa1_Pit	Pa2_T17_Base
Pa1_PopeJoe	Pa2_T19
Pa1_PrisonArea	Pa2_Transport
Pa1_Riot	pa2_workpass
Pa1_TheDream	pa3_corpoffice
Pa2_Cellcrash	Pa3_CryoPyramids
Pa2_Courtyard	Pa3_FinalBattle
Pa2_Diner	pa3_intro
Pa2_FuelTransport	Pa3_PowerShutDown
pa2_hangar	Pa3_RecArea
pa2_intro	fight
Pa2_Lair	AnimShowroom
Pa2_M_Entrance	I1_Abbott
Pa2_M_Exit	i1_pigsville
Pa2_M_Lower	i1_showers
Pa2_M_Rift	

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

GC

Energia visszatöltés: Játék közben üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, Le. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

„Kapaszkodó" mód gravitáció nélkül: Játék közben üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Bal, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi. A lelőtt ellenfelek a

levegőben lógva tehetetlenül kapaszkodnak a tereptárgyakba.

Minden fegyver választható: Játék közben üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, B, A. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

Sérthetetlenség: Játék közben üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Jobb, Bal, Jobb, Bal. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

SMG-SD6 gépfegyver: Játék közben üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, Jobb, Jobb. A sikeres bevitelt szöveges üzenet jelzi.

VIETCONG - PURPLE HAZE

XB

Pályaválasztás: A főmenüben álljatok rá az „Options" feliratra, majd nyomjátok le az L + R + Fekete + Fehér kombinációt. Sikeres bevitel esetén „Quick Fight" és „Single Mission" módban megnyílnak a pályák.

CONSTANTINE

XB

Végtelen „Spell Soul" energia: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Y, Y. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Gyorstüzelés a Shotgun-nak: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fehér, Bal, Fekete, Bal, Y, X, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Robbanó „Holy" bombák: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Jobb, Bal, X, Y, X, Y, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Tűzgömb lövés: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Y, Y, Y, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Nagy fegyverek: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, X, X, X, Y, Y, Y. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Nagy fej a démonoknak: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fekete, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fekete. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

DEAD TO RIGHTS

GC

Lazy Ass mód: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Le, Bal, Le, Y, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Lazy-Ass Mode" szöveges üzenet. Ebben a módban választhatóvá válik minden pálya, mini játék és videobejátszás.

Végtelen muníció: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Fel, Bal, Le, Jobb, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „10,000 Bullets Mode" szöveges üzenet.

Végtelen Shotgun: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Jobb, X, X, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Boomstick Mode" szöveges üzenet.

Dupla fegyver: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Y, X, Fel, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Chow Yun Jack Mode" szöveges üzenet.

Minden lefegyverzés: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: B, B, X, X, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Time To Pay Mode" szöveges üzenet.

Egytalálatos győzelem: A főmenüben

tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Y, X, X, X, Bal. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „One Shot Kill" szöveges üzenet.

Mesterlövész mód: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: B, B, B, Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Sharpshooter Mode" szöveges üzenet.

Bang Bang mód: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: X, Y, B, X, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Bang Bang Mode" szöveges üzenet.

Az ellenfelek pontatlanul céloznak: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: B, Bal, Y, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Wussy Mode" szöveges üzenet.

Nincs célkereszt: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Precursor" szöveges üzenet.

Nehezebb játékmenet: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Y, B, Bal, Bal, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Hard Boiled Mode" szöveges üzenet.

Magasabb Nehézségi szint: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: B, Y, Bal, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Super Cop Mode" szöveges üzenet.

Árnyékként korlátlan állóképesség: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: X, B, Y, X, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Woof!" szöveges üzenet.

Végtelen adrenalin: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Bal, Jobb, Bal, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Gimme Some Sugar, Baby" szöveges üzenet.

Végtelen pajzs: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Fel, Fel, Fel, B, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Bulletproof Mode" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: B, Y, X, Y, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Up Close And Personal Mode" szöveges üzenet.

Dupla Melee Attack sebzés: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: X, X, Fel, Fel, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Your Skills Are Extra - Ordinary" szöveges üzenet.

Lefegyverzett ellenfelek: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Jobb, B, Bal, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Fight Club Mode" szöveges üzenet.

Láthatatlan karakter: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: Y, Y, Fel, Fel, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Jack Off" szöveges üzenet.

STAR WARS - REPUBLIC COMMANDO

XB

Max. muníció az aktuális fegyverhez: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Y, Y, X, Le, R, L, R, Fel. Sikeres bevitel esetén lövéshang hallható.

A „Foley" jellegzetesség megnyitása: Teljesítsétek komplettre a „Geonosis" küldetést.

A „Spec Ops" jellegzetesség megnyitása: Teljesítsétek komplettre az „Assault Ship" küldetést.

A Temuera Morrison interjú megnyitása: Teljesítsétek komplettre a „Kashyyyk" küldetést.

TRIBES VENGEANCE

PC

Klikkeljetek a jobb egér gombbal az asztalon lévő „Tribes Vengeance" parancsikonra, majd a „Tulajdonságok" menüpontra. A „Parancsikon" fülnél a „Cél:" mezőbe írjátok be a következő parancsparamétert: „„„C:\ Program Files\ VUGames\ Tribes Vengeance\ Program\ Bin\ TV_CD_DVD. exe" -console". A begépelés után nyomjatok „Alkalmaz"-t. Játék közben a [Tab] billentyűvel nyissátok le a konzolt, majd írjátok be az aktuális kódot.

GOD: Sérthetetlenég
ALLWEAPONS: Összes fegyver
ALLAMMO: Maximum muníció és gránát
FLY: Repülés
GHOST: Falon átjárás
WALK: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása
FASTWEAPONS: Gyors lövés
CAMPAIGNNEXT: Következő küldetés
STAT FPS: A frém ráta kiírása

GRAND THEFT AUTO ADVANCE

GBA

A „Cheat" mód engedélyezése: Játék közben nyomjátok le a Start + A + B kombinációt. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Mode On" szöveges üzenet.

Minden fegyver választható: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, A, A. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

Energia feltöltés: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, B, B. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

Pajzs feltöltés: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, A, L. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

15,000 $: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, L, L. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható. A csalás többször ismételhető.

Alacsony körözöttségi szint: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, A, R. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

Magas körözöttségi szint: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, R, A. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

Nulla vagy hat csillagos körözöttségi szint: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, R, R. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható. A csalás többszöri bevitelével változik a körözöttségi szint.

Bandaháborúk: Játék közben, a „Cheat" mód engedélyezése után üssétek be: Bal, Jobb, Fel, Le, B, R. Sikeres bevitel esetén csilingelés hallható.

SNK VS. CAPCOM - SVC CHAOS

XB

Rejtett karakterek előhívása: A „Player Select" képernyőn alkalmazzátok a következő trükköket.

Geese előhívása: Álljatok rá Kyo ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Mars People előhívása: Álljatok rá Terry ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Goenitz előhívása: Álljatok rá Ryo ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Evil Lori előhívása: Álljatok rá Kim ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Shin Mr. Karate előhívása: Álljatok rá Kasumi ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Zero előhívása: Álljatok rá Ryu ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Demitri előhívása: Álljatok rá Chun-Li ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Dan előhívása: Álljatok rá Dhalsim ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Violent Ken előhívása: Álljatok rá M. Bison ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

Shin-Akuma előhívása: Álljatok rá Vega ikonjára, majd nyomjátok le az R gombot.

THE INCREDIBLES

GBA

A következő pályakódokat a „Password" menüben kell beírni.

Level 1-1-1: MSW5	Level 3-2-2: 65NS
Level 1-1-2: BK8V	Level 3-2-3: YVKK
Level 1-2-1: 69NN	Level 3-2-4: KGTY
Level 1-3-1: GFVY	Level 3-3-1: SRD6
Level 1-3-2: V34K	Level 3-4-1: Z3ZB
Level 2-1-1: 94HR	Level 3-5-1: 9?5M
Level 2-1-2: ZWLG	Level 3-5-2: FC73
Level 2-1-3: SP??	Level 3-5-3: NL2?
Level 2-2-1: KDY3	Level 3-6-1: VXBG
Level 2-3-1: Y27F	Level 3-6-2: YWKJ
Level 2-3-2: 6!2N	Level 3-6-3: GJQZ
Level 2-3-3: BHBV	Level 3-7-1: KHP2
Level 2-4-1: MQR5	Level 3-7-2: 313K
Level 2-4-2: 3YTK	Level 4-1-1: ?!JT
Level 2-4-3: ?6DS	Level 4-2-1: ML17
Level 2-5-2: 6?SR	Level 4-3-1: YXFC
Level 2-5-3: SNJ5	Level 4-4-1: GHV1
Level 3-1-1: MNW9	Level 4-5-1: VW4C
Level 3-2-1: BF8Z	Level 4-6-1: YX!F

MARINE SHARPSHOOTER 2 - JUNGLE WARFARE

PC

Játék közben nyomjatok [9]-t, majd írjátok be az aktuális kódot
MPGOD: Sérthetetlenség
MPGUNS: Összes fegyver munícióval

ROADKILL

XB

Végtelen muníció: Játék közben pauzáljatok, majd a „Map" képernyőn üssétek be: Y, X, X, B, Y, X, X, B. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

$100,000: Játék közben pauzáljatok, majd a „Map" képernyőn üssétek be: Y, B, Y, B, X, A, X, A, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Energia visszatöltés: Játék közben pauzáljatok, majd a „Map" képernyőn üssétek be: X, B, X, B, X, B, X, B. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

PC

A konzol engedélyezéséhez indítsátok a játékot a „-console" parancsparaméterrel. Klikkelj a játék ikonjára jobb egér gombbal, majd a tulajdonságoknál a „Parancsikon" fülnél célnak írjátok be a „„C:\ Program Files\ Activision\ Vampire - Bloodlines\ vampire.exe" -console 1" parancsot. A játék főmenüben zárjátok be a konzolt. Indítsátok el a játékot, nyomjátok le [Esc]-t, majd [0]-t. Írjátok be a konzolba az aktuális kódot, azután nyomjátok le a „Submit" gombot. Zárjátok be a konzolt és fojtassátok a játékot. Ha játék közben hívjátok le a konzolt megszűnik az irányítás!

GIFTXP (szám): Az Experience pont növelése
IMPULSE 101: Minden fegyver és tárgy
GIVE ITEM_W_: Lőfegyverek behívása*
GIVE ITEM_P_: Könyvek behívása*
GIVE ITEM_G_: Tárgyak behívása*
GIVE ITEM_A_: Öltözékek behívása*
QUIT: Kilépés a játékból
GOD: Sérthetetlenség
NOTARGET: Láthatatlanság
NOCLIP: Falon átjárás

*: A Le és Fel nyilakkal tudtok fegyvert választani.

NEED FOR SPEED - UNDERGROUND 2

PS2

Extra bónusz: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Bal, Bal, Jobb, ■, ■, Jobb, L1, R1. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. Ezután új „Career" mód indításakor 1.000 dollárt kaptok, „Quick Race" módban pedig a Mazda RX-8 és a Nissan Skyline kocsik válnak választhatóvá.

Extra pénz: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Fel, Fel, Bal, R1, R1, R1, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. Ezután új „Career" mód indításakor 200 dollárt kaptok.

A „Hummer H2 Capone" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Bal, Fel, Fel, Le, Bal, Le, Bal. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L1 vagy az R1 gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Mitsubishi Eclipse" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L1 vagy az R1 gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Lincoln Navigator" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L1 vagy az R1 gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Lexus IS 300" autó előhívása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: Fel, Le, Bal, Fel, Bal, Fel, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható. A járműválasztó képernyőn az L1 vagy az R1 gombbal lapozzatok a „Sponsor Cars" autókhoz.

A „Performance Parts Level 1" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, R1, L1, R1, Bal, Bal, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Performance Parts Level 2" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R1, R1, L1, R1, Bal, Jobb, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Visual Parts Level 1" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R1, R1, Fel, Le, L1, L1, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

A „Visual Parts Level 2" megnyitása: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, R1, Fel, Le, L1, Fel, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy rövid hang hallható.

DAI SENRYAKU 7 - MODERN MILITARY TACTICS

XB

Doug's térkép: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: X, Fehér, 3x Jobb, Fekete, 4x Jobb, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Doug's Map! Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Kemko's térkép: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: X, Fehér, 3x Jobb, Fekete, 3x Jobb, Bal, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Kemko's Map! Cheat Enabled" szöveges üzenet.

A következő kódsorokat a „Pass Code" opcióban kell beállítani.

746C-3BBA-E396-9AFD: AH-1S Cobra (D7) helikopter választható „Free Play" módban

3D9A-D404-70E9-0162: AH-1S Cobra (WT) helikopter választható „Free Play" módban

81FE-5327-CAD7-6500: AH-1W Super

Cobra (USA) helikopter választható „Free Play” módban
C554-D619-C0C7-33A9: Cyber Ninja (Japan) katonák választhatóak „Free Play” módban
F4A3-6507-A7E5-E9CD: Type 60 SPRR (WT) tank választható „Free Play” módban
0993-4841-852E-14F9: Type 61 MBT (WT) tank választható „Free Play” módban
5285-2318-09F4-1DDC: Type 74 MBT (D7) tank választható „Free Play” módban
6289-0549-0DF1-A797: Type 74 MBT (WT) tank választható „Free Play” módban
8399-71B4-500A-500A: Type 87 SPAAG (WT) tank választható „Free Play” módban
B50A-6C45-CB7B-F94E: Type 90 MBT (D7) tank választható „Free Play” módban
A124-2DC3-D9A6-D4F9: Type 90 MBT (WT) tank választható „Free Play” módban

RUN LIKE HELL

PS2

A „Cheat” mód engedélyezése: Játék közben a „Select” gomb megnyomásával lépjetek az „Inventory” képernyőre, majd egyszerre nyomjátok le: L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3. *Megjegyzés: Ezt a kombinációt minden bevitel előtt használni kell.*

Energia visszatöltés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, ×, ●.

Pajzsenergia visszatöltés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: ■, ●, ×, ▲, ●, ■, ▲, ×, L3, R3.

Max. Rifle sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: L3, L3, L3, ■, ▲, ●, ×, R3, R3, R3.

Max. Pulse Rifle sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: Bal, Jobb, ●, Le, Bal, ×, Le, Fel, ×, ▲.

Max. Shotgun sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: ×, ×, ×, ×, L3, R3, Fel, Le, Bal, Jobb.

Max. Repeater Rifle sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: Bal, ▲, Jobb, ×, Fel, ■, Le, ●, R3, L3.

Max. Assault Rifle sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: Bal, ●, Jobb, ■, Le, ▲, Fel, ×, L3, R3.

Max. Bolt Thrower sebzés: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: ×, ■, ▲, ●, ×, ●, ▲, ■, ×, Fel.

Készítők listája: Az „Inventory” képernyőn, miután aktiváltátok a „Cheat” módot, üssétek be: ×, ■, ▲, ●, Jobb, Fel, Bal, Fel, ×, Fel.

SPONGE BOB SQUAREPANTS - BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

XB

1,000 ötágú színes csillag: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: Y, X, X, Y, Y, X, X, Y. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. A bevitel többször megismételhető.

10 arany spatula: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: X, Y, Y, X, X, Y, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. A bevitel többször megismételhető.

Energia visszatöltés: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: 4x X, Y, X, Y, X, 4x Y. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. A bevitel többször megismételhető.

Célzott buborékdobás: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció

folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: X, Y, X, Y, X, X, Y, Y. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. A B gombbal tudjátok dobni a buborékot.

Célzott buboréktorpedó lövés: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: Y, X, Y, X, Y, Y, X, X. Sikeres bevitel esetén egy lövés hallható. A torpedót az L gombbal tudjátok kilőni.

Minden szörny a galériában: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: X, Y, X, Y, Y, X, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy motorzúgás hallható.

SpongeBob hiányos öltözetben: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: 4x X, Y, 2x X, Y, X, 2x Y, X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

Magasabb Plankton: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: 4x Y, X, Y, X, Y, 4x X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

A halászó emberek összemennek: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: 5x Y, X, Y, X, Y, X, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

FUTURE TACTICS - THE UPRISING

GC, XB

Végtelen visszalépés és mozgás: Játék közben üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, R, L.

Nagy fejek: Játék közben üssétek be: Fel, Bal, Le, Bal, Le, Fel, Fel, Bal.

Képi effekt: Játék közben üssétek be: L, Bal, L, Bal, R, Jobb, R, Jobb.

Alacsony gravitáció: Játék közben üssétek be: 6x Fel, Le, Jobb.

ELITE HELISQUAD

PC

Játék közben nyomjátok le a [0] billentyűt, majd írjátok be az aktuális kódot.

GOD: Sérthetetlenség
NEXTMISSION: Következő küldetés

KING OF THE ROAD

PC

Játék közben nyomjátok le a [Pause\Break] billentyűt, majd írjátok be az aktuális csalást.

SLALLCHEATS: A „Cheat" mód engedélyezése
SLLOTTERY: 50.000 Euro, plusz egy license
SLROADS: Az összes út megnyitva
SLMAP: Minden rejtett konténer láthatóvá válik a térképen
SLREPAIR: Nyomjatok [Backspace]-t az ingyen javításhoz
SLFILLUP: Végtelen üzemanyag
MINEOFF: Nincsenek aknák
SLTURBINE: Nyomjatok [Ctrl] + 1, 2, 3, vagy 4-et a különböző sebesség módokhoz

KOHAN 2 - KINGS OF WAR

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t, majd írjátok be az aktuális kódot.

VICTORYISMINE: A küldetés megnyerése
WASTED: A küldetés elvesztése
LASIK: A teljes pálya látható
GIMME: 100 arany
GIMME (szám): A beírt összegű arany

REIGN OF FIRE

GBA

A következő kódot a „Password" menüben kell beírni.

9XL?GSB78: Minden pálya, beleértve a sárkány küldetéseit is, szabadon választhatóak a „Rankings" opcióban.

CALL OF DUTY - FINEST HOUR

XB

Minden pálya választható: A pályaválasztó képernyőn, a kettes irányítón tartsátok folyamatosan nyomva a Fel irányt, közben az egyesen üssétek be: Start, Back, Back, X. Sikeres bevitel esetén megjelennek a pályanevek.

AN AMERICAN TALE - FIEVEL'S GOLD RUSH

GBA

A következő pályakódokat a „Password" menüben kell beírni.

World 2: FWLSH3
World 3: HCM1HS
World 4: *VKSH2
World 5: CCL1H1
World 6: 6VJSHV

I-NINJA

GC

Szintugrás: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R nyomva tartva, majd B, B, B, X, R felengedve. L nyomva tartva, azután Y, Y. L felengedve, R nyomva tartva, végül B, B. Sikeres bevitel esetén elkezdődik a következő pálya betöltése.

A kard felfejlesztése: Játék közben pauzáljatok, majd L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, B, X, Y, Y, B, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Sword Upgrade" szöveges üzenet. A csalás többszöri bevitelével emelkedik a kard ereje.

Nagy fej: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R nyomva tartva, majd Y, Y, Y, Y, R felengedve. L nyomva tartva, azután Y, Y. L felengedve, R + L nyomva tartva, végül Y, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. A kombináció ismételt alkalmazásával megszűnik a csalás hatása.

SHADE - WRATH OF ANGELS

PC

Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + [Alt] + [F3] billentyűkombinációt, majd írjátok be a konzolba az aktuális kódot és nyomjatok [Enter]-t. Kilépés a konzolból: [Ctrl] + [Alt] + [F3].

DCHEAT 1: Sérthetetlenség a démonnak. Addig nem tudtok visszaváltozni emberré, amíg ki nem kapcsoljátok.
DCHEAT 0: Sérthetetlenség kikapcsolása a démonnak
IAMGOD: Öngyilkosság
IAMTRAX: Összes fegyver
IAMZOZO: Max. muníció
IAMARTIE: Mágikus kard
IAMFIDO: 50 mágikus csepp
IAMJABBA: Max. mágia töltöttség
LILIPUT: Apró ellenfelek

THE URBZ - SIMS IN THE CITY

PS2

Max. művészi (Artistic) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L3, R3, R1, R2, ●. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Max. fizikai (Physical) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L1, R1, Le, ×, L3. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Minden képzettség megszerzése: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L1, R2, Jobb, ■, L3. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

A „Cheat" mód engedélyezése: Játék közben gyorsan üssétek be: ●, L1, L2, R2, R1. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Erős szociális érzék: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: ▲, R2, L1, ×, ■. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Minden, ami szociális: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L2, R2, Fel, ▲, L3, ×. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Max. szellemi (Mental) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L1, R2, ×, ●, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

A motivációk emelkedése: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: R2, L1, R1, L2, Bal, ●. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

ODDWORLD - STRANGER'S WRATH

XB

Pályaválasztás: Lépjetek a „New Game" opcióba, klikkeljetek rá a „Symbol" feliratra, majd névnek írjátok be a „©@®&" kódszót. Sikeres beírás után megnyílik a „Level Select" képrnyő.

A „Cheat" mód aktiválása: Ehhez a művelethez két irányító szükséges. Játék közben legyen az egyes portban az irányító, a kettes portba pedig dugjátok be, majd rögtön húzzátok ki a másik irányítót. Ezután az egyes irányítón üssétek be: X, X, Y, Y, B, B, A, A. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Sérthetetlenség: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben üssétek be: X, Y, A, B, X, Y. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Valamint az energiacsík sárga színűvé válik.

1,000 $: Miután aktiváltátok a „Cheat" módot, játék közben üssétek be: 2x klikk a Bal analóg irányítón, 2x klikk a Jobb analóg irányítón, 2x klikk a Bal analóg irányítón, 2x klikk a Jobb analóg irányítón. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. A csalás többször ismételhető.

CALL OF DUTY - FINEST HOUR

PS2

Minden pálya választható: A pályaválasztó képernyőn, a kettes irányítón tartsátok folyamatosan nyomva a Fel irányt, közben az egyesen üssétek be: Start, Select, Select, ■. Sikeres bevitel esetén megjelennek a pályanevek.

TORRENTE

PC

A kódokat játék közben kell beírni.
KONG: Nagy Torrente
NANO: Kicsi Torrente
DAQIUSTE: Következő pálya
CULABRISES: Összes fegyver
AUPATLETI: Sérthetetlenség

THE BARD'S TALE

XB

Sérthetetlenség: Játék közben, az R + L kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Can't Be Hurt On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Immunitás a támadásra: Játék közben, az R + L kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Can't Be Struck On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Energia és Mana visszatöltés: Játék közben, az R + L kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Full Health On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

Extra sebzés: Játék közben, az R + L

kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Damage X 100 On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik.

10,000 „Silver" és 100 „Adderstones": Játék közben, az R + L kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Everything On" szöveges üzenet. Újbóli bevitel estén gyarapszik a készlet.

A „Debug" mód engedélyezése: Játék közben, az R + L kombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Unlock Levels On" szöveges üzenet. Ismételt bevitelkor a csalás hatása megszűnik. Nyomjátok le a Fekete + Jobb kombinációt. Hatására megnyílik a „Debug" menü. Itt sok mindent lehet állítgatni. Többek között a „Levels" opcióban kiválaszthatjátok bármelyik pályát.

THE URBZ - SIMS IN THE CITY

XB

A „Cheat" mód engedélyezése: Játék közben gyorsan üssétek be: Bal, Y, Le, A, X. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Max. fizikai (Physical) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L, R, A, Le, Fekete. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Max. szellemi (Mental) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L, B, A, Fekete, Le. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Max. művészi (Artistic) képzettség: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: Y, Le, Fekete, A, B. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Minden képzettség megszerzése: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: L, Fekete, Jobb, X, Bal. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Erős szociális érzék: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: Le, Fekete, Jobb, X, Bal. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

Minden, ami szociális: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: Fekete, Fel, Y, Le, R. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

A motivációk emelkedése: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: R, L, Le, Fekete, Bal, B. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

A kerületek megnyitása: Miután engedélyeztétek a „Cheat" módot, játék közben gyorsan üssétek be: R, Bal, B, Le, Fehér. Sikeres bevitel esetén a „Hehe" bekiabálás hallható.

EXTREME GHOSTBUSTERS

GBA

Pályakódok:

02: HGBNL14VJ	12: MD2TK4XTK
03: 5PMDTF/K2	13: WS0PJ6LTC
04: 21QSR9JTS	14: VS31JL9TW
05: 8G20S86SC	15: LDK9K6HTC
06: 30J82JBMB	16: WSJPJLZIV
07: BNKN34SMW	17: WSFKP6WT3
08: V8JNNVGLC	18: MS29P7JTW
09: MD*XN7KTJ	19: VSFPPMHT8
10: VD*PJKFTS	20: LXK8KKFTL
11: MDZ9KK/T8	

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

XB, PC

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípusokon, az ebből fakadóan történhet.

Felderítő eszközök:

Magnetic Powder: Porózus felületen levő ujjlenyomathoz és durva felületetekhez

Nihydrin Spray: Papíron levő ujjlenyomathoz

Fingerprint Powder: Ujjlenyomathoz sima felületeken

Magnifying Scope: Nagyító

Brush: Kemény ecset piszkos felületekhez

Luminol Spray: Vérnyom kimutatásához

UV-Light: Rejtett, nem látható szövegek megjelenítésére

Infrared (IR) Diagnostic Camera: Rejtett objektumok, tárgyak megjelenítéséhez

Nyomrögzítő eszközök:

Swab: Folyadékok, festék, folt, piszok vételére

Gloves: Kesztyű a nagyobb objektumok felvételéhez

Tweezers: Csipesz kicsi nyomokhoz

Casting Plaster And Frame: Gipsz és forma mélyebb nyomokhoz

Mikrosil: Lenyomat a sebekről, nyomokról

Adhesive Lifter: Vékony nyomokról lenyomatmatrica

Electrostatic Dust Print Lifter: Durvább felületeken levő lenyomat vételhez

Adhesive Specimen Mount-Spectroscopy: Analizáló, porokra, üvegtárgyakon

A játékhoz olvasási szintű angol nyelvtudás szükséges, ha a maximális 100%-os besorolást szeretnénk elérni.

A játék folyamatosan figyeli az általunk feltett kérdéseket, azoknak sorrendjét, valamint, hogy a felderítésre használt eszközök közül melyiket választjuk ki legmegfelelőbben az adott szituációban.

A gombkezelés: Szemlélődni a kék nyíl irányításával tudunk, ha valamit találunk a nyíl zöld lesz, és az A gombbal vizsgálhatjuk meg.

A bizonyítékok (Evidence) a Bal ravasszal hívhatóak elő, és az X gombbal választhatunk a fajtái közül úgymint: Trace, Documents, Items.

Ha jobban meg akarjuk szemlélni a talált nyomot, az Y gombot használjuk, ha pedig össze akarunk valamit illeszteni, akkor az A gombot alkalmazzuk az Y után. De ezt csak a laborban tehetjük meg.

Példa: Törött rugó, és a belőle hiányzó darabka összeillesztése: Evidence menü> törött rugó> Y gomb> A gomb, majd újra Evidence menü> a hiányzó darabkára A gombot, és húzzuk rá a törött rugóra, majd A-val illesztjük.

Fontos! Ha az Evidence menüben egy nyom felett zöld jelecske látható, akkor az a nyom még nincs feldolgozva, feltárva. Ha viszont sárga a jel felette, akkor már kellőképpen kiértékeltük.

A Jobb ravasszal a helyszínekre juthatunk el (Location).

A felderítő és nyomrögzítő eszközök, a kurzor zöld állapotában jönnek elő, és a két fajta között az X gombbal válthatunk át. Ha nem vagyunk egy eszközben biztosak, az Y gombbal nézzük meg mire is lesz alkalmas.

A Fehér gomb az ügy aktájának figyelemmel kisérését indítja, az áldozat és a gyanúsítottak közötti összefüggést, a felderített információk folyamatos követését teszi lehetővé.

INN AND OUT

Vizsgáljuk meg az áldozat nyakát, a sebre használjuk a kék UV-fényt.

Szintén vizsgáljuk meg a fehér szövetdarabot az ágyon, használjuk hozzá a nagyítót, majd az így észrevett hajszálat szedjük fel csipesszel. Utána a szövetet kesztyűvel vegyük magunkhoz.

Beszéljünk a hoteltulajdonossal (továbbiakban Hotel Owner), jutalmunk az áldozat bejelentkező kártyája. Beszéljünk Grissom kollégával is, hasznos iránymutatásokat kaphatunk tőle.

Újra vegyük szemügyre a holttestet. A szájából vegyük ki a pénzt, majd Grissom háta mögött a földről a karkötőt.

A bal oldali szék alatt találunk egy távirányítót, vegyünk róla ujjlenyomatot, majd a tv-ről is.

Menjünk a fürdőszobába, és a mosdókagylóban lévő anyagra fújjunk Luminol sprayt, azután Swabbal vegyünk belőle mintát. Induljunk el Jenny Strickland apartmanjába és kérdezzük ki a hölgyet.

Morgue – a Doki elmeséli, amit tudnunk kell.

Labor – Adjunk oda minden talált tárgyat Gregnek, (Evidence menü> A gomb> és az ikont húzzuk rá Gregre.), amit nekünk kell megvizsgálni, azt Greg passzolja a terem végén lévő számítógépbe.

Menjünk is oda, a gép menüje a következő fentről lefelé haladva: ujjlenyomatok, lábnyomok, guminyomok, DNS minták (továbbiakban DNA), speciális egyéb nyomok.

Az ujjlenyomatokkal kezdjük. A felső tálcán a bevitt nyomaink vannak, a bal és a jobb mezőbe külön tehetőek a minták, az alatta lévő Search-el kereshetünk rájuk. A középen lévő Confirm match gomb, a bal és jobb tálcán lévő nyomot egyszerre hasonlítja össze. A DNA, lábnyom, guminyomok esetén ugyanígy kell eljárni.

A tv-n talált ujjlenyomatra keressünk rá, majd a találatok közül Devon Rodgerst válasszuk.

Menjünk a Special nyom menüre, itt mindent megtudunk Devonról, akinek az ujjlenyomata így lesz teljes.

A tv távirányítón lévővel összevetve, a gép csak az ő ujjlenyomatát találta rajta.

Susten Bert tv-n lévő ujjlenyomatát vessük össze, a gép által kidobott Susten Bert ujjlenyomattal, így meglesz Susten priusza.

Detective's Office – Jim Brass kapitány segít mindent megtudni Kylie lakcíméről, és hogy valójában mivel foglalkozott a lány.

Kylie's Apartment – A számítógépén nézzük meg a naptárat. A konyhapulton hallgassuk meg az üzenetrögzítőt. Szintén a pulton egy receptet találunk. Kesztyűvel tegyük el. A nappali asztalán egy gyógyszeres üveg, tegyük el azt is.

Labor – Gregnek mutassunk meg mindent. A gyógyszeres üvegre már van ujjlenyomatunk a komputerben, és a Special menüben a Victim Schedule-ra keressünk rá, majd az ujjlenyomatok menü jön. A Partial Printet, és a Rap Sheet of Devon Rodgers-et vessük össze.

Detective's Office – Kérjünk engedélyt, hogy Devont, és Hotel Ownert kihallgathassuk. Miután a kihallgatások megtörténtek, ismét az iroda jön.

Detective's Office – Kérjünk DNA minták vételére engedélyt, ettől a két embertől.

Labor – Adjuk át a DNA mintákat Gregnek. Analizáljuk a mikroszkópon a Hair Sample-t, és Devon Rodgers haját. Menjünk a komputerhez, és a DNA menüben vessük össze Devon DNA-ját és a Skin Sample-t.

Detective's Office – Devont rendeljük be kihallgatásra. Az igazság nem odaát, hanem odabent lesz.

LIGHT MY FIRE

Az asztalon papír, fújjunk rá Nihydrint. A telefonon tárcsázzuk az utolsó hívást. Az asztal alatt rézöngyújtó, és egy összeégett papírdarab. Tegyük el. Az asztal előtt üvegdarabok, tegyük el azokat is. Rálelünk még egy összeégett fadarabra is, a kék UV-lámpával nyomokat találunk rajta, amiknek Greg a laborban örülni fog. Tegyük el. A falon lógó kerek képből vegyünk mintát. Hallgassuk meg az irodavezetőt, Jason Gray- t, majd vizsgáljuk meg az ablakokat. Menjünk ki az ablakok alá, lábnyomokat találunk. Gipszet neki.

Labor – Mindent adjunk oda Gregnek. A komputernél a talált ujjlenyomattal öt eredmény közül James Ritchie ujjlenyomata egyezik.

Detective's Office – Kérdezzük meg ki az a James Ritchie és hol lakik.

James Ritchie's Office – Kérdezzük ki.

Jason Gray's Office – Beszéljünk Sarahval.

Detective's Office – Némi diskurzus után menjünk a repülőhangárba. A hangárban, balról tegyük el a címkét a dobozról. A lánytól balra olvassuk le a gép járatszámát. A gép orránál hordó, vegyük ki belőle a rongyot. A szerszámasztalon papír, tegyük el.

Labor – A hordóból vett rongyot a mikroszkóp alatt megvizsgálva hasonlítsuk össze a helyszínen talált szövetdarabbal.

Detective's Office – Rendeljük be kihallgatásra Gray-t.

Jason Gray's Office – Kívülről az ablak alatt, ahol a lábnyomokra leltünk, találunk egy üvegszilánkot.

Labor – Gregnek mutassunk meg mindent.

Detective's Office – Megint rendeljük be Gray-t kihallgatásra. Új helyszínt kapunk.

Gray's Shed – A kilincsen ujjlenyomat, az ajtó előtt lábnyom. Vegyük le az ujjlenyomatot és a lábnyomot.

Labor – Elemezzük ki a talált nyomokat.

Gray's Shed – Lépjünk be. A kannából vegyünk mintát, a polcon lévő üveget tegyük el. Jobbra a 3 falba vert szög közül a középsőn fonál darabka. Csipeszt neki.

Labor – Az ujjlenyomatok közül a Shead Print#2 jelzésűt vizsgáljuk meg. Egy Stan Grims nevű alakot dob ki a gép.

Detective's Office – Idézzük be a fickót, majd hallgassuk ki. A kapitánynál újra rendeljük be Jason Gray-t. Kérdezzük meg, honnan ismerik egymást. Ezután ismét a kapitánynál: hallgassuk ki Stan Grimset.

GARVEYS BEAT

Nicktől balra, a szerszámot nagyítóval nézzük át. A piros cérnaszálat csipesszel, a szerszámot kesztyűvel rakjuk el. A holttest golyó ütötte lyukait vegyük szemügyre, majd az áldozat fején lévő sebről Microsillel vegyünk mintát. A testtől balra lévő vérfoltból Swabbal szintén mintavétel szükséges. Az áldozat pisztolya a kocsi előtt balra lesz, vegyünk ujjlenyomatot, majd tegyük el a mordályt. Kukkantsunk a járőrkocsi belsejébe, az ülést Luminollal fújjuk be, majd Swabbal vegyünk mintát belőle. A rendőr igazolványát is tegyük el. A rendőr jegyzetfüzetéből a legfelső lapot kesztyűvel vegyük ki.

Labor – A begyűjtött nyomokat, tárgyakat adjuk oda Gregnek, majd a komputer Special menüjében nézzük át a rendőr igazolványát. Az ujjlenyomat menüben a járőr fegyverén talált ujjnyomra a gép öt találatot dob ki. A végső Confirm match teszten a Forbes Ken név akad fenn.

Morgue – A dokit kérdezzük ki. Jutalmunk két golyó, amit az áldozat testéből távolított el.

Labor – Greg kiokosít minket, miután odaadtuk neki a golyókat.

Tropicana Avenue Roadside – Már elvitték a balszerencsés járőr autóját. Fel is tűnik az aládobott pisztoly, kesztyűzzük is be. Nicket kérdezzük ki, mit tud a Crimechat.com-ról.

Labor – Adjuk oda Gregnek a talált fegyvert.

Detective's Office – A kapitányt kérdezzük meg a Crimechat.com-ról.

Jack Riley's Home – Jack kitérő válaszokat ad mindenre, és a lakásába sem enged be körülnézni. Sebaj, menjünk vissza a kapitányhoz.

Detective's Office – Kérjünk bizalmatlan barátunk ellen házkutatási parancsot. (Hja, kérem, a szakma kiváltságai elkápráztatóak).

Jack Riley's Home – Most már bent is vagyunk Jack lakásában, nézzük meg az asztalon a könyveket, majd a számítógépet. Megvan az IP-cím, és egy fotó Jack honlapjáról. Találunk még egy dobozos szódát, vegyünk róla ujjlenyomatot. Tekintsük meg a faliújságot is.

Detective's Office – Kérdezzünk az IP-cím után. Új helyszín: UNLV Computer Laboratory.

UNLV Computer Laboratory – Kérdezzük ki a professzort, majd keressük meg a szódásdobozt, és vegyünk róla ujjlenyomatot.

Detective's Office – Rendeljük be kihallgatásra John Laskint. Így minta is lesz a piros pulóveréből.

Labor – A piros szál mikroszkóp alatt egyezik is a helyszínen talált cérnaszállal.

UNLV Computer Laboratory – A széken ott a piros pulóver, elő a nagyítót, és a talált nyomot Lifterrel rögzítsük. A pulóvert is vegyük magunkhoz kesztyűvel.

Labor – Adjuk oda Gregnek a szerzeményeinket, majd görnyedjünk a mikroszkóp fölé. Láthatjuk, hogy a piros pulóverből származik a vascsövön talált szál. Ezt eddig is tudtuk, de most már maga a pulóver is nálunk van.

Jack Riley's Home – Kérjünk tőle DNA mintát.

UNLV Computer Laboratory – Hallgassuk ki Franklin professzort, majd tőle is kérjünk DNA mintát.

Labor – A számítógépen Jack mintája nem egyezik, a professzoré viszont teljes azonosságot mutat a pulóveren talált Dandruff Flake-kel.

Detective's Office – Rendeltessük be a kapitánnyal kihallgatásra a professzort, aki végül meghajlik a bizonyítékok súlya alatt.

MORE FUN THAN A BARREL OF CORPSE

A komputernél tegyük a nyilat az audio analizátor jobb alsó kék gombjára. Amikor zöld lesz, nyomjunk A-t. A nyíllal a hanganalizátor sötét vonalait elkülöníthetjük, ilyenkor bepirosodik a kijelölt szakasz, és a bal kék gombbal lejátszhatjuk azt. A negyedik szakasznál a háttérben egy elefánt hangja hallatszik. Ha minden hangot kielemeztünk, irány a Casino.

Casino – Nézzünk szét a földön. Warricktól kicsit jobbra előrébb, öntsük ki a nyomot gipsszel. Menjünk a hordóhoz, és a piros IR-kamerát használjuk. Az előkerült áldozat nadrágját vizsgáljuk meg, vegyünk nyomot róla az Adhesive Lifterrel, majd a szájából a zsetont kesztyűvel vegyük ki. Nézzük meg az elefántokat, és kérdezzük ki a trainert (az állatidomárt). A kapu mellett nézzük meg a telefont, az ujjlenyomat-ecsettel tenyérlenyomatot vehetünk róla.

Morgue – A dokitól kapunk egy fiolát.

Labor – Mindent adjunk oda a technikusnak, majd menjünk a komputerhez. A guminyomra keressünk rá, majd a találatok közül a 2. azonosítja a tetthelyen megfordult kocsi típusát. Nézzük meg az ujjlenyomatokat is, majd menjünk el a kapitányhoz.

Detective's Office – Beszéljünk a kapitánnyal, új helyszínt ad.

Desert Demonstration Garden – Nézzük át a szemétkukát, használjunk nagyítót, majd a talált hajszálat csipesszel rakjuk el. A zsebkendőt is rakjuk el kesztyűvel. Menjünk a fészerajtóhoz. Zárva van. Térjünk be a laborba.

Labor – Mutassuk meg a talált bizonyítékokat, majd menjünk a hullaházba.

Morgue – Kérdezzük ki a dokit, majd az áldozat DNA mintájával forduljunk vissza a laborba.

Labor – Adjuk oda a technikusnak, majd menjünk a komputerhez. Az áldozat DNA-ja, és a zsebkendő azonossága rekonstruálja, mi is történhetett vele. Ha most a kapitányhoz megyünk, kapunk tőle egy új helyszínt.

Detective's Office – Új helyszín: Pharmacy.

Pharmacy – Kérdezzük ki Ledát.

Dr. Wilkinson's Office – Faggassuk ki a dokit.

Desert Demonstration Garden – Warrick előtt, a 3 madár mellett guminyomokat találunk. Az Adhesive Liftert használjuk, ezután pedig irány a labor és a komputer.

Labor – Hasonlítsuk össze a Casino guminyomát a Gardenével, 75%-os találati eredmény. Azután csak a kertben talált guminyomra keressünk rá, és a harmadik guminyom talál. Kérdezzük Warrickot, akinek eszébe is jut, hogy Dr. Wilkinsonnak van ilyen típusú autója. Menjünk el hozzá.

Dr. Wilkinson's Office – A dokit kikérdezve új helyszínt kapunk.

Dr. Wilkinson Home – A feleségét is jól kikérdezzük, így eljutunk a garázsukba. Nézzük át az autó rakterét. A papírt, és a fa maradványokat rakjuk el. Tovább keresve vízcseppeket is felfedezünk, Swabbal vegyünk mintát. A kocsi gumijáról, az Adhesive Lifterrel vegyünk mintát.

Labor – A guminyomokat vessük össze. A doktor kocsija járt a kertben és a tetthelyen is.

Detective's Office – A kapitánynál rendeljük be kihallgatásra a dokit. Ha vele végeztünk, akkor a doki feleségét is hallgassuk ki. Kapunk tőle DNA mintát is. Irány a kapitány, és rendeljük be Ledát, tőle is vegyünk DNA-t.

Labor – DNA teszt: A zsebkendőben talált hajszál egyezik Leda Callisto hajával.

Detective's Office – Ballagjunk be a kapitányhoz, és rendeljük be Ledát kihallgatásra.

LEDA'S SWAN SONG

Holding Cell – Beszéljünk Ledával.

Desert Demonstration Garden – Kérdezzük ki Garden Workert. Balra az épülettől, hat madár van, ott nézzünk szét. Használjuk a csipeszt a talált rovarra. Menjünk a lámpaoszlophoz, használjuk a nagyítót, és a talált festéket csipesszel szedjük össze. A hat madár előtt nézzük át a földet, találunk lábnyomot: gipszet neki. A lámpaoszlop tövénél nézzük meg a kaktuszokat, találunk gumilenyomatot, szintén gipsszel kezeljük.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a szerzeményeinket. Nézzük meg a mikroszkópban a rovart. Menjünk a komputerhez, és a Footprint Castra keressünk rá. Az ötödik lábnyom azonos. A guminyommal ugyanígy tegyünk, ott a negyedik talál.

Detective's Office – Faggassuk ki a kapitányt. Megkapjuk tőle Wilkinson doki kocsijának gumilenyomatát.

Labor – Összevetjük a kertben találtat, és Wilkinson kocsijáét, egyezni fognak.

Leda's Home – A heverő bal oldalán egy mobilt találunk. Használjuk az ujjlenyomat-ecsetet, majd kesztyűvel rakjuk el. A kanapé túloldalán kaszinó zsetonok, rakjuk el. A szoba túloldalán kisszekrény, alsó polcán üveg, tegyük el. A könyvespolc bal oldalán egy mitológiával foglalkozó könyv, nyissuk ki. A jobb oldalon, az üvegen folt, Swabbal vegyünk mintát. A nagy festménytől jobbra kisasztal, rajta kulcsok, rakjuk el őket. A kistálban kettő darab égett papír. A kisebbre használjuk a Nihydrint, majd mind a kettőt rakjuk el. Katherine háta mögött szekrény, tetején fotóalbum. Nyissuk ki, a jobb oldali fehér felületet rakjuk el kesztyűvel. A bal oldali részen legalul egy kis folt látható, vegyünk róla ujjlenyomatot.

Labor – Elemezzük a nyomokat. Utána szaladjunk be a kapitányhoz, és tegyük fel az egyetlen kérdésünket.

Wilkinson's House – Kérdezzük ki, sétáljunk a garázsba, ott is kérdezzük ki.

Labor – A Larger key-t Gregnek mutassuk meg.

Wilkinson's Home – Menjünk a garázsába informálódni.

Detective's Office – Egy kérdés – egy válasz.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a következő tárgyakat: Greasy Stain, Newspaper Fragment, Burned Note, Cellphone, Casino Chips, Smaller Key, Plastic Laminate. Menjünk a gép ujjlenyomat menüjébe: Newspaper Fingerprint. Használjuk a Special menüt is a Newspaper Fragment nyomhoz. Mutassuk meg Gregnek az üveget, amit Ledánál találtunk.

Holding Cell – Tegyünk fel pár kérdést Ledának.

Detective's Office – Kérdezősködjünk a kapitánynál.

Labor – A kapott anyagokat Gregnél analizáljuk, és a krém egyezni fog a hotelben talált kötélen lévő krémnyommal.

Detective's Office – Kérjük tőle a Kylie Yardstrum akta újra megnyitását. Új helyszín: Hotel Room, menjünk oda.

Hotel Room – Kérdezzük ki a hoteltulajdonost, majd vegyük szemügyre az ablakot. Az ablak alsó részén levő kis folt mintavételéhez használjuk a Swabot.

Kylie's Apartment – Nézzünk bele a számítógépbe. Nyissuk meg a My Scheduler programot, és nyomtassuk ki a Bernard Murpy-vel kapcsolatos adatokat.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a szerzeményeinket. A komputeren keressünk rá a Bernard Murphy-vel kapcsolatos adatokra.

Detective's Office – Kerestessünk rá Bernard Murpy adataira, és hogy hol van jelenleg.

Holding Cell – Faggassuk ki Ledát, aki kissé szívóskodik velünk.

Detective's Office – Beszéljünk Jimmel.

Holding Cell – Menjünk Ledához a cellába és alaposan kérdezzük ki.

Detective's Office – Beszéljünk vele a szerzett információkról.

U-Keep Storage Facility – Vegyük szemügyre a kukát. Vegyük fel a vascsövet, és keressük meg a vashordót. Mozdítsuk el a hordót, így az ajtó kinyílik. Bent lesz Grissom, sikeresen kiszabadítottuk.

DAREDEVIL DISASTER

St. Anthony Hospital – Menjünk a kórházba és hallgassuk ki Ace-t.

Casino Stunt Site – Balra fekszik a motor, vizsgáljuk meg az olajfoltot, Swabbal. A motorblokk következik. A rugó törött

végét figyeljük meg nagyítóval, majd tegyük el. Lépjünk vissza (B gomb), és bal oldalon a gázbowdenről vegyünk mintát Swabbal. Lépjünk vissza, és figyeljük a motorblokk felső részét, a leszedett rugó fölött. Vegyünk ujjlenyomatot. Most a tank felett a kormányt vegyük szemügyre. Egy szervizcímkét találunk, tegyük el. Az első kerék gumijáról is vegyünk mintát (Adhesive Lifter). A kamion közepén, kifolyt olajtócsa látható, Swabot neki. Menjünk a rámpához, és az aszfalthoz, a rajtuk lévő guminyomot nézzük meg. Kérdezzük ki McLaddent.

Labor – Mutassunk meg mindent Gregnek, majd keressünk rá a motorgumi lenyomatra. A találatok közül vessük össze a 10239-essel.

Casino Stunt Site – McLaddent kérdezzük ki megint.

Detective' Office – Érdeklődjünk a Motorcycle Service, majd a Draffler Promotions címe felől.

Vegas Motorcycle – Kérdezzük ki Leslie-t. Vegyünk ujjlenyomatot az üvegpult jobb oldaláról.

Labor – Keressünk rá erre, és a Cory Muzottiével fog egyezni.

Draffler Promotions Office – Muzottit hallgassuk ki. Feje mellett jobbra, kis szobor. Fújjuk be Nihydrinnel, majd vegyünk mintát Swabbal. A lánytól jobbra levő ajtó kilincséről szerezzünk ujjlenyomatot.

Labor – Mutassunk meg mindent Gregnek. Az ujjlenyomatok következnek. Az Engine Fingerprintet, és a Doorway Printset összehasonlítva, egy ismeretlen ujjlenyomatot kapunk.

Casino Stunt Site – A motortól balra, nézzük meg az első bóját. Kérdezzük erről McLaddent.

Detective's Office – A Location (helység) kérdést választva, kérjünk engedélyt a McLadden's Trailer és a Draffler iroda átkutatására.

McLadden's Trailer – Menjünk be a szerelőkocsiba. Balra az asztalon kávéspohár, Magnetic Powderrel kezeljük, majd tegyük el. Az asztalból egy félig kihúzott fiókból, a fogó nyeléről vegyünk ujjlenyomatot, azután tegyük el. A partvist nézzük meg, előtte egy szemeteslapát. Benne kábeldarab, nagyítót neki, majd csipeszt. A zöld szemetest nézzük át, és rakjuk el a videokazettát.

Labor – Mutassuk be Gregnek a szerzeményeket. Az ujjlenyomat menüben, az iroda ajtaján, és a kávéspoháron levő ujjlenyomat azonos. A mikroszkópban a képeket is nézzük meg.

Draffler Promotions Office – Kérdezzük ki Muzottit. Az asztalon levő papírról vegyünk ujjlenyomatot, majd rakjuk el. A számítógépén az e-mail rendszerben titkosított üzenet lesz. Egy discre kerül, ezzel menjünk a laborba.

Labor – Greg után, a disc a számítógépbe kerül, ahol elolvashatjuk.

Casino Stunt Site – A kazettáról kérdezzük McLaddent.

Draffler Promotions – Muzottit az e-mailről kérdezzük.

Detective's Office – Kérjük be kihallgatásra McLaddent. Ha végeztünk, irány a labor, és egy kis kirakós játék.

Labor – A bizonyítékok közül válasszuk ki a törött rugót, amit a motorról szedtünk le. Nyomjunk egy Y-t, amikor előtűnik a rugó nagy képe, nyomjunk egy A-t (view). Majd nyomjunk egy L-t, és válasszuk ki a szemeteslapáton levő kis drótdarabot. Nyomjunk A-t. Illesszük a törött rugóra a drótdarabot. (Nem biztos, hogy egyből menni fog, játsszunk el vele). Ha rá lett illesztve, nagyítóval nézzük meg. Mutassuk meg Gregnek a legózás eredményét.

Mikroszkóp – Vizsgáljuk meg a negyedik képet. Mutassuk meg a fogót Gregnek. Ujjlenyomat menü: az Engine Fingerprintet és a Coffecup Fingerprintet hasonlítsuk össze.

Vegas Motorcycle – A zászlós garázs előtt keressük a guminyomot. Electrostatic Dust Printerrel vegyük le. A laborban a két guminyomot hasonlítsuk össze.

Vegas Motorcycle – Faggassuk ki a lányt.

Detective's Office –Kérjünk engedélyt az üzlet átkutatására és induljunk is oda.

Vegas Motorcycle –A pult mögött egy szürke szekrény, tetején papír, tegyük el. Jobb oldalon, a barna polcon találunk egy Komawa vágót. Vegyünk ujjlenyomatot, majd tegyük el. A pulton belül lottószelvény, pénzes boríték, tegyük el. A számítógépen nézzük át az e-maileket.

Labor – Elemezzük ki a talált dolgokat.

Detective's Office – Rendeljük be Leslie-t kihallgatásra, így ujjlenyomat is lesz tőle.

Labor – A Komawa szerszámon Leslie ujjlenyomata látható.

Detective's Office – Ismét rendeljük be kihallgatásra a lányt. Ha vele végeztünk, rendeljük be Cory Muzottit is kihallgatásra.

PRINTS AND PAUPER

Morgue – A hullaházban kezdünk. Vizsgáljuk meg a test bal oldalán az áldozat nadrágját Swabbal. A jobb kezén, a gyűrű helyét, a jobb vállán, a sérülést is nézzük meg. Ha már így belejöttünk, a gyomrát is megfigyelhetjük.

Labor – Gregnek adjuk át az anyagokat.

Detective's Office – Tegyük fel neki a második kérdést.

Abandoned Asylum – Warrick háta mögött balra, találunk egy üvegdarabot, rakjuk el. Forduljunk hátra. A sarokban a kisasztalon színes üvegdarab, vegyünk ujjlenyomatot, és tegyük el. Továbbhaladva, a fal mentén tócsát találunk. Swabbal vegyünk mintát. Ha szemben állunk a terem túlsó felén lévő kis ajtóval, a tócsától induljunk balra fel, mintegy átlós irányban. A talált cipőlenyomatot az Adhesive Lifterrel rögzítsük. Induljunk a túlsó ajtóhoz, és a kerék mellett jobbra alul lábnyom. Vegyük le Electrostatic Dust Printerrel. Menjünk be az ajtón. A kerekes szék háttámláján felirat, a kék UV-lámpával elolvashatjuk. A szék felső markolatáról vegyünk ujjlenyomatot.

Labor – A színes üveget (Painted Glass), vizsgáljuk meg (Y és A gombokkal). Vegyünk róla ujjlenyomatot. Tegyük ugyanezt az egyenes üveggel (Straight Glass) is. Mutassuk meg Gregnek az eredményt, majd a komputerben a Muddy Footprintre keressünk rá, és a minták közül az 5512-essel egyezni fog.

Detective's Office – A kapitánynál a harmadik, vagyis az utolsó kérdést tegyük fel.

Le Figaro – Kérdezzük ki Marcust. Az étterem jobb oldalán szemétkonténer. Másszunk bele, az étlapokat tegyük el. Nézzünk még szét. A kajamaradványnál alkalmazzuk a nagyítót. Használjuk az Adhesive Specimen Mountot, majd rakjuk el az egészet. A konténer feletti lámpa fényében, a szögesdróton ruhafoszlány található, gyűjtsük be.

Labor – Mindent adjunk be Gregnek a laborba.

Abandonned Asylum – Jól nézzük meg a vérfoltokat a földön. Elég türelemmel egy lárvát (Bowfly) találunk a vérben, tegyük el. A tócsa fölött két graffiti, a pirosból vegyünk mintát a Swabbal.

Labor – Kombináljuk a Pointed Glass

Fragmentet, a Straight Glass Fragmenttel. Ha összeállt, vegyünk róla ujjlenyomatot. Új bizonyíték lett: Assembled Bottle Fragments.

Abandonned Asylum – Menjünk a tolószékhez. A markolatban végződő vasvázat nézzük meg, használjuk a Mikrosilt.

Labor – A lárvát mutassuk Gregnek, majd nézzük meg azt a mikroszkópban. A találatok közül, a 28 órás lárvával egyeztessük össze. A lábnyomoknál, a Muddy Footprintre keressünk rá. A találatok közül az 5512-essel egyezik.

Detective's Office – Kérdezősködjünk a kapitánynál, a kihallgatást még ne erőltessük. Új helyszín: Hangout.

Hangout – Bal oldalon asztal, rajta füzet, tegyük el. Jobb oldalon festék spray, ujjlenyomat, tegyük el. Szemben biliárdasztal, rajta hamutartó, benne csikk, tegyük el.

Labor – Az új szerzeményeket mutassuk meg Gregnek. Ő összekombinálja az ujjlenyomatokat, majd keressünk rá a Combined Fingerprintre. A találatok közül, Lane Jacksonével egyezik.

Pawn Shop – Az ajtóban álló goromba fickó elutasít minket. Előtte balról cigarettacsikk, tegyük el. Jobb oldalon szemetes, benne papírlap, szintén tegyük el. A szemetestől jobbra egy aranygyűrű, és egy dzseki, amin szőr és sárga folt van. A gyűrűt és a szőrt rakjuk el, a foltot Swabbal mintázzuk.

Labor – Mutassuk be Gregnek az anyagokat. A DNA menüben a két csikket hasonlítsuk össze, egyeznek. A mikroszkópban nézzük meg a szőrt, a találatok közül a singapure-i macskáé lesz a jó.

Detective's Office – A kapitánnyal rendeljük be a Le Figaro tulajdonosát, és a tőle kapott Credit Cardot mutassuk be Gregnek.

Labor – A gépben keressünk rá és irány az új helyszín:

North Meadows Condo – Kérdezzük ki a lányt. Warricktól jobbra egy macskadoboz, nézzük meg.

Spawn Shop – A szemetestől jobbra, a dzsekit tegyük el. A goromba fickót zaklassuk fel kérdéseinkkel.

Detective's Office – A kapitánynál ellenőrizzük le, bent volt-e a börtönben a fickó az elmúlt 24 órában. Ezután kérjük a Le Figaro tulajdonosának kihallgatását. Kihallgatás után menjünk a laborba.

Labor – A Spray Canről vegyünk ujjlenyomatot, így meglesz a Partial Fingerprint (Spray Can) is. Ha ez kész, irány a North Meadows.

North Meadows Condo – Beszéljünk Rebeccával és nézzünk szét. A macskadobozból a szőrt tegyük el. A kandallóban a hamu között papír, rakjuk el. Jobbra a hamutól lárva, azt is. A kandalló felett egy kép lóg, nagyítóval nézzük meg. A nő mellett a kanapén egy doboz, nézzünk bele.

Labor – Mindent adjunk át Gregnek. A mikroszkópban egyeztessük a két macskaszőrt. A komputerben, a lárvában levő DNA-t, és az áldozatét vessük össze.

Detective's Office – A kapitánnyal hívassuk be Claire Thomast kihallgatásra. DNA és ujjlenyomat mintát kapunk tőle.

Labor – Az ujjlenyomatoknál, a Claire Thomas és az Asylum Wheelchair egyezik. A DNA mintáknál a lányé és a Pants Stain egyezik. A kapitánynál újra rendeljük be a lányt, kezdjük el faggatni és kiderül, ki a hunyó.

DIGGIN' IT

Dig Site – Kérdezzük ki Elliotot. A markológéptől jobbra, a gödör szélén ott lesz a csontváz. Vegyük szemügyre. A jobb szemürege alatt üvegszilánkok, tegyük el. A csontváz végénél kicsit balra, a kezénél használjuk a Brusht. Utána nézzük meg

nagyítóval a mutatóujja végét, és csipesszel vegyük le a szennyeződést (Dirty Fiber). A csontváz fejétől balra, sötétzöld folt, mintavétel: Adhesive Specimen Mount. A markológéptől balra, a villanylámpa előtt, homokdomb, tövében nyílhegy kőből (Arrow head), tegyük el. Előrébb a nyílhegytől guminyom: gipsz.

Labor – Mutassunk meg mindent Gregnek. A mikroszkópban a mintát, és az üveget is vizsgáljuk meg. Komputer: a guminyomra is keressünk rá.

Detective's Office – A második és harmadik kérdést tegyük fel.

Dig Site – Beszéljünk Montanával és Elliottal. Montana mellett balra egy doboz. Tegyük el az órát. A baseballütőt nagyítóval, majd UV-fénnyel is nézzük meg. Az ütő vége felé találunk egy üvegdarabot, tegyük el az ütővel együtt.

Labor – Greg mindent elmond talált dolgainkról. A mikroszkópban frissen szerzett üvegdarabunkat a koponya szeme alattival egyeztessük.

Morgue – A dokit jól faggassuk ki. Jutalmunk a DNA minta és az X-Ray (röntgenkép).

Labor – A Special menüben keressünk rá az X-Ray mintára. A csontváz egykori használója Freddy Sloan névre hallgatott. A kapitánynak tegyük fel kérdéseinket, és irány a Psychic Parlor.

Psychic Parlor – Beszéljünk a jósnővel, majd nézzük meg a kristálygömböt. Az asztaltól jobbra, a szőnyeg szélét figyeljük meg, azután használjuk a csipeszt a szőnyegszálnál.

Vista Court – Beszéljünk az emberrel.

Detective's Office – Kérjünk engedélyt a Vista Court átkutatására.

Vista Court – Nézzünk szét a helyszínen. Előttünk egy kis szobor, fújjuk be Luminollal, majd tegyük el. Balra dobozok, rajta papír, eltenni. A komputer előtt egy kazetta, tegyük el. Tőle jobbra kőbalta, nézzük meg.

Labor – Keressünk rá a szobron levő DNA-ra. A Special menüben keressünk rá a kazettára és a levélre. Új bizonyíték: egy képkocka a kazettáról. Mikroszkóp: analizáljuk a Carpet Fiber-t (szőnyeg) és a képet.

Morgue – Kérdezgessük a dokit.

Psyhic Parlor – Megint kérdezzük ki a jósnőt.

Detective's Office – Kérdezzünk Dale Edison felől.

Dig Site – Beszéljünk Johnnal.

Kapitány – Rendeljük be kihallgatásra Adam Killbornt. Killborntól vegyünk DNA-t.

Labor – Keressünk rá a kapott DNA-ra, és a szobron talált DNA-val vessük össze.

Detective's Office – Kérjük a Montana's Trailer átkutatását.

Montana's Trailer – A lakóautó gumijáról minta: Adhesive Lifterrel. A kerekek fölött, majdnem a tetejénél lesz egy folt, Swabbal vegyünk mintát. Lépjünk be a kocsiba, és nézzük meg a szőnyeget. Csipesszel vegyünk mintát. A bal oldali felső, nyitott szekrénybe bepillantva, kis szobrokat látunk. Jobb oldalon ásó, használjuk rá a Swabot. A mosogató felett a falat Luminollal fújjuk be, majd Swabbal vegyünk mintát.

Labor – Használjuk a mikroszkópot, nézzük meg az új, valamint a régi szőnyegszálakat. Vessük össze a Dirty Fibert, és az Old Fibert, egyezni fognak. Keressünk rá a Trailer Treadre, és a találatok közül a 82878-as egyezni fog a nyommal. A Dried Tire Treadet, és a Trailer Office Treadet vessük össze, szintén egyeznek. Válasszuk a DNA-t. Az áldozat DNA-ját, és a lakókocsi falán talált vérnyomot is hasonlítsuk össze, ezek is megegyeznek.

Dig Site – Újra beszéljünk Johnnal. A hátunk mögött lévő nagy fáról szedjük le a fészket.

Labor – Mutassuk meg a fészket Gregnek.

Detective's Office – Rendeljük be Montanát kihallgatásra. Ha végeztünk vele, megint menjünk a kapitányhoz, és rendeljük be Adam Killbornt is. Őt kihallgatva, fény derül az igazságra.

MISS DIRECTION

Colossus Theater – A színpadon halott színésznő. Beszéljünk az ott álló színésznővel, Heather Colby-val. Új gyanúsított, új helyszín. A széksorok előtt áll az áldozat férje, Clayton, kérdezzük ki őt is. Vizsgáljuk meg a holttestet, lőtt sebek a mellkasán. Használjunk a vérmintához a Swabot. A szíven levő sebről vegyük le a golyómaradványt. Nézzük meg a fejet, és használjuk az UV-fényt. Az arcán ütésnyom. Az ágy mellett kisszekrény, rajta fegyver, Swabbal vegyünk lőpor mintát. Ezután tegyük el. Heather háta mögött egy jel van a színpadon, nézzük meg. Utána induljunk a Prop Roomba (kellékes szoba).

Prop Room – Az ajtónál levő víz automatát vegyük szemügyre, a vízből Swabbal vegyünk mintát. A háttérben szekrény, nézzük meg a képeket, majd rakjuk el. Egy cipő is lesz ott, tegyük el. Pillantsunk balról a munkaasztalra, ott egy töltényes doboz, benne töltények. Egyet rakjunk el. Beljebb egy kisebb doboz, abban is lőszer. E doboz oldalát kezeljük Nihydrinnel, mire ujjlenyomat tűnik elő. A legfelső polcról hiányzik egy kisebb szerszám. Jobb oldalon fegyverállvány, nézzük meg azt is.

Morgue – Kérdezzük ki a dokit. Megkapjuk tőle a lövedéket a testből.

Labor – Mutassunk meg mindent Gregnek. Használjuk a mikroszkópot és nézzük meg a lány fotóját. Komputeren: keressünk rá a Prop Room-beli ujjlenyomatra, nincs eredmény. Keressünk rá a cipőnyomra, a 08500-as mintával egyező. Ezután az áldozat vérmintája jön. A Special menüben analizáljuk a vízmintát.

Detective's Office – Érdeklődjünk Claytonról.

Colossus Theater – Beszéljünk a nővel.

Prop Room – A kellékes szobában, a Nihydrinnel beszórt dobozból tegyük el a lőszert.

Labor – A hullaházban kapott lőszert, az Y és A gombokkal vizsgáljuk meg. Használjuk rajta a nagyítót. Ezután mutassuk meg Gregnek.

Morgue – Figyeljük meg a középen levő sebet.

Colossus Theaqter – Faggassuk ki újra Heathert, majd a társunkat kérdezzük meg a bizonyítékokról (Evidence).

Morgue – Vizsgáljuk meg újra a középső lőtt sebet, és használjunk rá Mikrosilt.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a seblenyomatot.

Colossus Theaqter – Egy próbababún (dummy), vizsgáljuk, hogyan történhetett a lövés. Nyomjuk meg a kis fekete eszközön a gombot, mire az megmutatja, honnan jött a lövés. A zenekari árokba mutat, ahol egy széken egy festékpatron detonátor van. Vegyünk róla ujjlenyomatot, majd tegyük el.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a kis detonátort. Használjuk a számítógépet, keressünk rá a Detonator ujjlenyomatra, az így kapott találatokból ítélve Gus Harrisonéval fog megegyezni.

Detective's Office – Hívassuk be kihallgatásra Gust. Miután kifaggattuk, megkapjuk tőle a polcról hiányzó kis szerszámot.

Labor – Mutassuk meg Gregnek a szerszámot.

Detective's Office – Hívassuk be újra kihallgatásra Gust. Utána kérdezzük ki a kapitányt, többek közt a két címről. Új helyszínek következnek:

Colby's Home – Faggassuk ki a nőt.

Regis' Home – Az otthonába is látogassunk el, kérdezzük ki.

Detective's Office – Kérjünk házkutatási parancsot Colby otthonába. Ott, nézzük meg a bal oldali falon a diplomát. Az asztal bal szélén levél, használjunk Nihydrint, így meglátjuk az ujjlenyomatot, és tegyük el. Pillantsunk a kanapé alá jobbról, egy alsónemű van ott. UV-fénnyel világítsuk meg, és ejha! Egy bevetés utáni bugyit találtunk.

Labor – Mutassuk meg szerzeményeinket Gregnek. A komputerben keressünk rá a levélről vett ujjlenyomatra, majd vessük össze a Prop Room-beli doboz ujjlenyomatával. A DNA tesztek: hasonlítsuk össze a bugyi DNA-t, és az áldozat DNA-t, egyezőek lesznek.

Detective's Office – Tegyük fel a második kérdést. Rendeljük be kihallgatásra Colbyt, kapunk tőle ujjlenyomatot is.

Labor – Mutassuk meg Gregnek.

Detective's Office – Kérjünk házkutatást Regis otthonába.

Regis' Home – Faggassuk ki Regist. Utána nézzük meg a házában a cipőket, tegyük is el azokat. A cipők feletti polcon egy szívmakettet látunk. A mosogatónál nézzük meg a szappant, tegyük el. Ugyanitt lesz egy termosz, rakjuk el. A konyhafiókban egy szerszámot találunk, vegyük el azt is.

Labor – Mutassunk meg mindent Gregnek. A számítógépen keress rá a barna cipőre: a találatok közül a 14149-essel egyezik.

Colossus Theater – Vizsgáljuk meg a földön a próbababút. Kapcsoljuk be a lövésirányt jelző eszközt. Ezután menjünk a páholyba, ahol mindkét oldali lábnyomra használjunk Electrostatic Dust Printert. Jobbra, a székkarfán egy foltot találunk, Adhesive Specie Mounttal kezeljük. Alatta egy vízfolt, Swabbal vegyünk mintát.

Labor –Válasszuk a cipőnyomokat a komputerben, és vizsgáljuk meg egyenként azokat. Balról az első cipőnyomra keressünk rá, és a találatok között a 14157-essel egyezik. A második cipőnyom egyezni fog a 08500-val. Az első cipőnyomot vessük össze Regisével, az is megegyező lesz. A másodikat az edzőcipővel összehasonlítva, szintén ugyanarról a nyomról van szó. A balkonon talált vízmintára keressünk rá, majd tegyünk ugyanígy a termoszos vízzel is. A kétféle víz, egyező lesz.

Detective's Office – Rendeljük be kihallgatásra Gus Harrisont, vallassuk ki.

Regis' Home – Kérdezzük meg Clayton Regist az erkély ügyében.

Detective's Office – Ezután be is rendelhetjük Regist kihallgatásra, ujjlenyomatot is kapunk tőle.

Labor – A komputeren keressünk rá Clayton Regis ujjlenyomatára, és a Prop Room dobozon talált ujjlenyomatával összevetve, azok egyezni fognak.

Detective's Office – Rendeljük be újra kihallgatásra Regist, ahol megtörik és mindent bevall.

DRAGON AND DROPPING

Cirques des Lezards – Beszéljünk Arnolddal. Nézzük meg a ketrecet. Grissom háta mögött a köveknél vérnyom található, benne egy hüvelykujj. Rakjuk el. Ugyanitt balról a faágaknál egy boton nagyítóval szőrszálat találunk (nehéz megtalálni, de ne add fel!). Utána tegyük el a szőrt és a botot is. Ettől a ketrectől balra guminyomok a földön, Casting Plastert rá. Nézzük meg a kaktuszt, a jobb oldalán lesz egy matri-

cadarab. Nagyítóval nézzük meg és tegyük el. Utána beszéljünk Arnolddal.

Funeral Home – Kérdezzük ki Victor Kauffmant.

Labor – Greg DNA mintát készít a hüvelykujjból. Használjuk a mikroszkópot. Tegyük be a szőrszálat, ami végül is hajszál, és egyezni fog a 13181-es mintával. A számítógépen keressünk rá az ujj DNA-ra, és a találatok közül Domenic Petrenko DNA-jával fog egyezni. A guminyomra keresve, nincs eredmény. A hajszál DNA-ra keresve, szintén nincs eredmény.

Funeral Home –Beszéljünk Victorral.

Detective's Office – A kapitánynál tegyük fel kérdéseinket. Új helyszín:

Red Curtain Imports – Nézzük meg az akváriumot, majd a Grissom háta mögötti ketrecet. Használjuk az Electrostatic Dustprint Liftert a kerekes asztal nyomaira. A széknél Luminolt, majd Swabot használjunk. Az asztalon számla, jobbra, a ketrecben lesz egy újság. Mindkettőt tegyük el.

Dr. Julius Rivelli's Office – Kérdezzük ki Dr. Rivellit.

Labor – Minden talált tárgyat mutassunk meg Gregnek. Keressünk azonosságot a hüvelykujj és a vérnyom között.

Detective's Office – Kérdezősködjünk a kapitánynál, majd új helyszín jön: Cirque Offices.

Cirque Offices – Kérdezzük ki az ott álló férfit.

Morgue – Faggassuk ki a dokit.

Detective's Office – A kapitánynál kérjünk engedélyt a Cirque Office átkutatásához.

Cirque Office – A fogas mellett fénykép, vegyünk róla ujjlenyomatot és tegyük el. A fogason dzseki, nagyítóval nézzük meg, és csipesszel rakjuk el a foszlányt. A dzsekit is vegyük magunkhoz. A jobb oldali polcon egy könyv, benne papír, szintén tegyük el. Vizsgáljuk meg a telefont. Nyomjuk meg a REDIAL gombot. Beszéljünk újra a férfival.

Labor – A mikroszkópban nézzük meg a képet a kobráról, majd a foszlányt a dzsekiről. A komputerben keressünk rá a fotón levő ujjlenyomatra. A találatok közül Dominic Petrenko-éval, majd pedig a leharapott ujjvéggel vessük össze.

Detective's Office – A kapitánynál rendeljük be Arnold Zieglert kihallgatásra. Kihallgatás közben Brass kapitányt elhívják az irodájába. Nemsokára mi is Brass irodájában találjuk magunkat, ahol mutassunk érdeklődést a meglepetés látogató (Surprise Visitor) iránt. Ha végeztünk Petrenko kihallgatásával, irány a hullaház.

Morgue – A dokit kérdezzük ki, majd a gyík gyomrából vegyünk mintát Swabbal, és a fejét is nézzük meg.

Labor – A DNA menüben keressünk rá a Food1-re, majd a hajszállal vessük össze. Keressünk rá a Food2-re, és a találatok közül a 09092-vel egyezik.

Detective's Office – Kérdezzük Angela Carsonról.

Dr. Julius Rivelli's Office – Faggassuk ki a dokit.

Detective's Office – Tegyük fel az egyetlen kérdésünket.

Funeral Home – Beszéljünk a férfival. A terem túlsó végében, menjünk be az ajtón. Nyissuk ki a fiókot, a noteszt tegyük el. A pulton kulcstartó fekszik, azt is tegyük el. Bal oldalt a polcon mappa, a lapot rakjuk el belőle. Nézzük meg az oklevelet. A fémasztal lábánál nyomok vannak, vegyük le azokat. A szemetesben baloldalt Luminolt használjunk, majd Swabbal vegyünk mintát.

Labor – A mikroszkópban vessük össze a Vinyl Flaket és a Vinyl Fragmentet. A komputerben keressünk rá a Sid Mark

(Funeral Home) nyomra, majd vessük össze a Narrow Markkal. Keressünk rá a Body Bag Bloodra, majd vessük egybe a hajszállal, és a Comodo Food1 mintával. A Special menüben keressünk rá a Handwritten Pagere. Gregnek a Ledger Note-t megmutatva, arra is keressünk rá.

Funeral Home – Faggassuk ki a férfit.

Dr. JuliusRivelli's Office – Őt is kérdezzük ki.

Detective's Office – Kérjünk engedélyt a ravatalozó átkutatására.

Funeral Home – A második szobában nyissuk ki a túlsó hűtőajtót. Nézzük meg a hullákat, és forgassuk meg, hogy megtudjuk, ki az alul fekvő biztonsági őr. Nézzük meg a kis hűtőt is.

Detective's Office – A kapitánynál rendeljük be Kauffmannt kihallgatásra, és megkezdődik a finálé.

Waldmann Béla, Szeged

OBSCURE

PC, PS2, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípusokon, az ebből fakadóan történhet.

Mindenképpen ejtsünk pár szót az irányításról, mert néha egy kicsit nehézkesen lehet ugrálni az itemek között.

Irányítás az Xbox gépen:

Az irányítókereszt: A társunkkal való kommunikációt segíti elő, a következőképpen:

Fel: Help Me (Segítsen a társunk)

Jobb: Follow Me (Kövessen a társunk)

Bal: Stay Here (Maradjon ott, ahol van)

Le: A társ kezében lévő fegyvert ellenőrizhetjük le

Bal analógkar: A karakter mozgatása

A gomb: Talált tárgyak felszedése/ másik társ választása

B gomb: Fegyverválasztás, ahol újabb menü nyílik meg:

Give All: Minden fegyverünket átadjuk a társunknak

Give: Csak az aktuális fegyvert adjuk át

Examine: Fegyverválasztás

Reload: Újratöltés

Unload: Kiüríti a fegyver tárját

Remove: Elmozdítja a ráerősített tárgyat (pl. zseblámpát)

X gomb: Tárgyak megjelenítése

Megemlíteném még a *Bal ravasz* funkciót, mely magasabb fokozatba kapcsolja a zseblámpákat bizonyos ideig, hasznossága tagadhatatlan, mert majdani szörnyeink elriadnak a fénytől, nem beszélve arról, hogy így kevesebb lőszert kell beléjük pumpálnunk.

A *B gomb*, célzás közben az ellenfelek között váltja a célkeresztet, de mi magunk is célozhatunk a *Jobb analógkar* segítségével.

Tornaterem (Gymnasium)

Az iskolában kosarazik az öt jó barát: Stan, Kenny, Josh, Ashley, Shannon. Az idő eléggé elszalad, késő délután van, mire hazaindulnak, kivéve Kennyt, aki még maradni akar egy kicsit. Késő este az öltözőbe indul, ahol a mobilján már keresi is a barátnője, Ashley. Aki aggódik, mikor ér már haza. Miközben a fiú megnyugtatja, hogy már készülődik is, valaki belopózik az ötözőbe és ellopja a srác táskáját. Kenny utánaered a tolvajnak, aki a tornatermen, és a kerten át, az iskola pincéjében tűnik el. A pincében egy létrán keresztül juttok le az alagsorba.

Az alagsor

Az alagsorból rémisztő hangok szűrődnek ki, nézzetek körül annak reményében, hátha alkalmi fegyverfélességre leltek. Valami nagyon nem stimmel ebben a suliban. Találtok egy ragasztószalagot (Sticky Tape), egy zseblámpát, s egy öreg pisztolyt is. A lámpát erősítsétek rá a fegyverre a ragasztószalag segítségével, majd másszatok le az alagsorba.

Balra indulva egy ajtót találtok a ketrecek mögött, mely egy újabb helyiségbe nyílik. A jobb oldali ajtón belépve egy beteges kinézetű srácra bukkantok, akit Dannak hívnak. Dan zavarodott és rémült. Szerinte iszonyatos dolgok történnek az iskolában. Legfőbb ideje hogy eltűnjetek innen!

Induljatok el vissza, amerről jöttetek, de nem juttok messzire: szörnyek törnek rátok. Fussatok, ahogy tudtok, Danért nem tehettek semmit. Szaladjatok az ajtóhoz, amit valaki közben egy ketreccel eltorlaszolt. Ha szerencsétek van, el tudjátok tolni, és kijuttok a folyosóra, de sokat ez sem segít rajtatok. Számotokra mindenképpen balul fog végződni a dolog, legalább is egyelőre.

Másnap az iskolában Shannon aggódva meséli Ashleynek, hogy bátyja nem ment haza az éjjel, és Ashley sem tud a fiúról semmit. A barátok megbeszélik, hogy suli után bent maradnak és megkeresik Kennyt.

A épület, irattár (Administration Building)

Josh a kezdő karakterünk. Vegyétek fel az asztalról a baseballütőt, majd törjétek be vele az üdítős automatát. Jutalmatok egy energiaital lesz (Energy Drink). Az asztalon találtok még egy CD-t is, ezeket használjátok mentésre. A kijárat melletti üveges ajtót törjétek be. Bent egy drótot találtok, amivel frankón ki lehet a könnyebb ajtózárakat nyitni. Lássatok neki a bejárati ajtónak. Menjetek ki a hallba, a recepció mellett, a falon térképet találtok. A hall másik oldalán is egy folyosó, ott lesznek a földszinti WC-k. Menjetek a férfi WC-be, ott találtok az egyik fülkében egy Energy Drink-et, a jobb oldali sarokban, pedig egy graffitit olvashattok. A női WC-vel szemben lévő szobában egy ragasztószalagot találtok az asztalon.

Menjetek vissza a többiekhez, és válasszátok Ashleyt, majd menjetek fel az első emeletre. A jobb oldali folyosó végén, az üveges ajtón lépjetek be, az asztalon levél, a szekrényt balra tolva, pedig megtalálod a levélben említett csavarhúzót. Egy jó tanács: azokat az ablakokat, amiket be lehet törni, törjétek be, és harc esetén húzódjatok mindig a fénybe, vagy a fény felé.

Menjetek le a női WC-be, ott lesz egy CD. Ashleyt felemelve a szellőzőrácshoz, a csavarhúzó segítségével át tudtok mászni a túlsó oldalra. A tanári WC-be jutottatok. A szekrény tetején energiaital. A faajtón keresztül lépjetek be a szobába. Az asztalon rozsdás kulcs (Rusty Key), a falon levél az energiaitalról, miszerint tartós fogyasztása némi változást idézhet elő a szervezetben. Tehát kísérleteznek rajtunk. Hm. Mégsem olyan cool ez az ital?

A lépcső mellett az asztalon újság. A lépcsőn menjetek fel. Egy kis konyhával ellátott tanulószobában jártok. Az asztalon tanári osztályzások, CD és Stan adatlapja. Az ajtó mellett kulcs villog. Menjetek be az irattárba, CD-t és egy levelet találtok. A polcokat el lehet tolni, de hiányzik egy kurbli középről. Baktassatok le a földszintre, és a hűtő melletti ajtón térjetek vissza a folyosóra. Vegyétek az irányt a legfelső emeletre, itt egy mentőládát találtok (First aid kit). A szobába lépve menjetek fel a lépcsőn, ahol találkozni fogtok Mr. Waldennel. Itt találtok egy fémrudat és egy baseballütőt. A baseballütő kerüljön Ashleyhez. A létra mellett egy energiaital lesz.

Induljatok el a hall irányába, azon a folyosón, ahol a WC-k vannak, menjetek ki az udvarra. A video után tegyétek el a CD-t, majd keressétek meg a B épületet és lépjetek be.

B épület, tantermek (Classrooms)

Az automatában energiaital, az ajtó mellett térkép. A feldöntött automatában újabb energiaitalt találtok. A fémajtón belépve ráleltek egy öreg pisztolyra, lőszerre és egy lámpára. A lámpát a ragasztószalag segítségével erősítsétek fel a pisztolyra. A következő ajtó a WC. Dróttal nyissátok ki, bent egy mentőládát találtok. A következő ajtó az emelet, de oda még ne menjetek fel. A folyosó végén kémiaterem. Szedjétek össze a CD-t és a feljegyzést. Menjetek vissza a folyosó legelejére, és az első ajtón nyissatok be. Stant találjátok bent. Nézzetek körül. A sarokban vízautomata, a három papírpoharat vegyétek fel. Az ajtó mellett egy szekrény, dróttal nyissátok fel. Benne egy feljegyzést találtok. Válasszátok magatok mellé Stant, majd induljatok a kémiaszertárba. Eközben megnyílik számotokra egy másik terem is, ahol ragasztószalag, muníció és energiaital is akad. A kémiaszertárban a papírpohárba töltsetek savat, amit az emeleti ajtó láncára öntsetek rá. Erre 30 másodpercetek van, különben a pohár elporlik és rátok ömlik a sav. Mielőtt beléptek, vegyétek fel a ragasztószalagot az ajtó mellől. Az ajtó mellett egy CD, induljatok el jobbra. A folyosó végén az automatában energiaital. Nyissatok be az utolsó ajtón. Az asztalon lőszer, az ablak mellett pedig egy térkép: hosszúsági fok 330, szélességi fok 20 megjelöléssel. Induljatok vissza a folyosón. Ahol legelőször bejöttetek, ott balra a második ajtón be. A terem túlsó felén energiaital, a tábla melletti lyukban lőszer. Menjetek ki a folyosóra, és a háromszögletű zászló melletti teremben az asztalon található táskából vegyétek ki az iránytű mutatóját (Compass needle).

Ezután menjetek be Herbert Friedman irodájába. Jobbra egy CD-t találtok, az üzenetrögzítőt pedig hallgassátok meg. A belső szobában az asztalon egy cetli, egy fotó és egy másik iránytűmutató. A szobrok közötti térképen állítsátok a két iránytűmutatót 330 és 20 fokra úgy, hogy mindkét tű a két fok metszéspontjára mutasson.

A félrehúzódó festmény mögött találtok egy kulcsot a könyvtárhoz, egy levelet, két kazettát és egy pisztolyt. Mielőtt kimennénk a könyvtárba, jobbról a zöld szekrények egyikét nyissátok ki a dróttal. Egy elemlámpa lesz benne. Ezután menjetek le a többiekhez, és irány a könyvtár, a C épület.

C épület, könyvtár (Library)

Lépjünk be, forduljunk balra. A lépcsőn ül egy zombi, rövid video következik. A bejárathoz közel egy térkép. Vegyük el. Az első ajtó a férfi WC. Társunkkal másszunk fel a szellőzőhöz, csavarhúzóval szedjük le. Lőszer van benne. A női WC-ben energiaitalra bukkanunk. A lépcsőn lefelé találunk egy CD-t. Forduljunk vissza, és haladjunk a bejárattal szembeni folyosón. Ott az első ajtón, az osztályterembe lépve törjük ki az ablakokat, hogy legyen fény, és ezzel öljük is meg az ott levő zombit.

A második teremben egy írásvetítőt találunk. Az első jobb oldali ajtó zárva van. A túlsó jobb oldali ajtót a drót segítségével nyissuk ki. A teremben levő szekrény egy zseblámpát rejt. A folyosó végén az ajtó üvegjét törjük be, így tudunk bejutni. Zúzzuk be az ablakokat. A terem végén levő asztalon összefirkált cetli, vegyük fel. Ennek a teremnek a végéből nyílik egy másik szoba, ahol egy széf van. Menjünk vissza az írásvetítős terembe, tegyük a cetlit az írásvetítőre: 2432 áll a cetlin, így megvan a széf kombinációja.

Menjünk vissza a széfhez, üssük be a kódot. A könyvtár belső kulcsa, és egy személyes levél kerül elő. Induljunk a könyvtárba. Útközben a zombit nyírjuk ki.

Könyvtárszoba

Balra a papírdobozban egy újság, a következő asztalon CD. Rövid video jön: találkozás Mr. Friedmannel, aki gyorsan távozik is. Persze bezárja maga mögött az ajtót, nehogy utána tudjunk menni. Az asztalon találunk még egy levelet.

Induljunk vissza, amerről bejöttünk. A C épületből kilépve még hallhatjuk, hogy bent valami összeomlott. Ezután irány a gondnok irodája.

Gondnoki iroda (Janitor's Room)

Odaérve vad küzdelem hangját halljuk. Lépjünk be. A szekrényben shotgunt és hozzá lőszert találunk, valamint egy újabb nagyszerű lámpát. Arra már rájöhettünk, hogy nagyon sötét dolgok folynak itt, de beljebb lépve a gondnok, Mr. Garrison holttestét is megtaláljuk.

A belső ajtón túl egy biztonsági szobába jutunk. Az asztalon egy kulcsot találunk, az ebédlőét. Nézzük meg a videón mindkét kazettát.

Ha ezzel végeztünk, induljunk a D épületbe.

D épület, ebédlő (Dining Hall)

Útközben erősítsük fel a legerősebb fényerejű zseblámpánkat a shotgunra. Nem árt menteni sem, mert belépve egy kis hemzsegés fogad minket. Ha legyűrtük a rajongókat, a bejárat melletti térképet tegyük el, majd menjünk a konyhába. Itt ismét mi lennénk az ebéd, ne hagyjuk magunkat azzá válni. Találunk egy CD-t, egy mentőládát és egy pisztolyt. Induljunk vissza az étkezőbe, használjuk zseblámpánk vakító erejét és fegyvereinket. Lőszert találunk az asztalok között. Menjünk fel a lépcsőn, szemben lesz egy italautomata, és egy elektromos kapcsolószekrény. Ez utóbbit meg kell majd javítanunk, hogy legyen világítás, mert közben besötétedett. Játsszunk a kapcsolókkal, hogy a középső led zöldre váltson. Ha ez kész, ezen a szinten is van egy konyha, azon túl pedig egy másik terem. Ott egy kreatúra ejtőzik, lőjük rommá. A szekrényből vegyük ki a Box of Fusest, majd siessünk vissza a kapcsolószekrényhez.

Használjuk a Box of Fusest, majd addig kell játszani a kapcsolókkal, amíg mind világítani nem fog. A világítás felkapcsolódik az egész épületben. Menjünk be a nővérhez, video jön.

A nővérszobában találunk egy levelet, egy CD-t és két mentőládát. (az egyikhez be kell törni a gyógyszeres szekrényt). Az ajtón egy kézi kereket találunk, amit majd az irattár középső polcához kell felhasználnunk.

Hagyjuk el a nővérszobát az ajtón át, amin a kereket találtuk.

A épület, irattár

Lépjünk be az A épületbe. Itt rábukkanunk némi lőszerre. A csetepaté után a jobb oldali ajtón keresztül menjünk fel a kávézóba, onnan pedig az irattárba. A talált kézi kereket illesszük bele a középső polcba.

Az első két polcot balra, a harmadikat jobbra tekerjük el. Szemben láthatóvá válik egy ajtó. Menjünk be, és tegyük el a CD-t, a filmet, a lőszert, végül a fotót. Térjünk vissza a kávézóba, rövid video jön. Induljunk el az Amphitheatorba, a parkolón keresztül.

F épület, színház (Amphitheator)

A parkolóban lévő kék furgon hátulját kinyitva mentőládát találunk. Lépjünk be az Amphitheator ajtaján. A pulton CD-t, az ajtó mellett térképet, jobbra a ládán pedig ragasztószalagot találunk.

Nyissunk be a nagy ajtón. Leghátul a hangfalon ragasztószalag. Az utolsó széksorok közül előkerülhet egy mentőláda is, ha figyelmesek vagyunk. Szintén erre találjuk a kapcsolót is- Engedjük le a színpadon a vetítővásznat.

Térjünk vissza a képekkel teli folyosóra, a végén menjünk fel a lépcsőn a színházterembe.

A polcon lőszereket találunk. Nézzük meg a filmünket, majd térjünk vissza a színházterembe.

A színpadon találunk egy deszkát.

Lépjünk be a bal oldali ajtón. Bent találunk mentőládát és lőszereket. A lift melletti ajtónál találjuk magunkat egy öltözőben. CD és lőszer, amire rábukkanhatunk. Menjünk a lifthez, a bal oldali karral biztosítsuk ki, majd a jobb oldali gombbal hívjuk le.

Lépjünk a liftbe és használjuk a deszkát.

Induljunk fel a lifttel, a pályafőnök likvidálása nagyon egyszerű. Álljunk a sarokba, ahol nem érhet el, a kis férgekre használjuk a zseblámpa Booster módját. Az ellenfelet pumpáljuk tele ólommal, amíg ki nem nyiffan.

Ebben a szobában találunk még egy mentőládát is.

Másszunk le a létrán, majd biztosítsuk ki a liftet.

Video következik, megérkeznek a többiek is. A lift leszakad, nincs visszaút.

Kazánház (Boiler Room)

Ha már a leszakadt lift miatt nem tudunk visszajutni, nézzünk szét. Találunk CD-t, mentőládát, lőszert és egy nagyszerű zseblámpát.

A folyosó végén lesz két zombi, a beomlásnál, pedig egy energiaital. A jobb oldali ajtón nyissunk be. Újabb folyosón vagyunk, két ajtó jobbra, két ajtó balra. Induljunk jobbra, találunk shotgun lőszert. Az első ajtó zárva, a másikon menjünk be.

Balra találunk lőszert és mentőládát. Forduljunk vissza, és menjünk a főfolyosóra a baloldali két ajtóhoz. A kis benyílónál használjuk az ajtót. A ketrec előtt a levelet vegyük fel. A csörlő előtti ketrecet toljuk el, egy shotgun lesz alatta. Egy másik ketrec is van, ami egy ajtót rejt. Toljuk el és menjünk az asztalhoz, vegyük fel a kapcsolókart (Lever). Ezután video jön. Miután végeztünk a lénnyel, kutassuk át a ketrecét. Találunk fénygránátot. Térjünk vissza a folyosóra, ahol ugyanilyen lényekkel kerülünk szembe. Induljunk tovább a másik ajtóhoz, ami mögött lépcső van. Menjünk le rajta. Ez egy boncterem, középen boncasztal. Lent találunk egy feljegyzést, egy CD-t és mentőládát. Használjuk a kapcsolókart az asztal melletti kapcsolóra, erre egy újabb ajtó tárul fel, egy létrával. Másszunk le, jobbra találunk lőszert. A másik irányba indulva, egy ajtót találunk balra. Nyissunk be. Ott lesz Kenny, video jön.

A cellák

Mr. Friedman bezár minket és kábítógázt dob ránk. Kábultságunk elmúlásával nekiláthatunk szabadulásunk megszervezéséhez. Az ágy mellett egy kampót találunk. Tegyük el, majd válasszuk Kennyt. A Kennynél lévő bottal piszkáljuk meg az elektromos kábeldobozt. Miután kinyílnak a cellaajtók, nézzünk szét. A kábeldoboz mellől vegyük fel az erővágót (Piers). A sarokban álló láda felnyitásához használjuk, ezáltal minden felszerelésünket visszaszerezhetjük. Gyógyítsuk meg Kennyt egy mentőládával. Hagyjuk el a cellákat ott, ahol előtte bejöttünk. Menjünk előre, és a folyosó végén másszunk fel a ketrecre. A kampó segítségével húzzuk le a létrát, majd másszunk fel rajta. Az iskolaudvarban találjuk magunkat. A padon ránk vár egy mentőláda. Induljunk balra. A lelakatolt kaput az erővágóval nyissuk ki, így kijutunk az udvarra. A szökőkútnál találkozunk a

többiekkel. Induljunk tovább a betegszobába, a lépcsőn keresztül (a D épületnél).

Betegszoba (Sick Bay)

A betegszobába érve rövid video jön, megtudjuk hol az egyetlen kijárat, majd a nővér meghal. Találunk egy mentőládát. Hagyjuk el a helyiséget, auztán irány a G épület. Menjünk le a földszintre, és az erővágóval nyissuk ki a lezárt ajtót.

G épület, hálószobák (Dormitory)

A G épület bejáratán szintén lakat van, használjuk az erővágót. Bent, az ajtó mellett egy térkép és lőszer található. Menjünk be az első ajtón. Találunk CD-t és lőszert, valamint újságokat az asztalon. Hagyjuk el a szobát, most a jobb oldali ajtón menjünk be. A fotelből mentőláda és shotgun lőszer vehető fel. Egy beomlott kéményt is láthatunk.

Menjünk vissza a folyosóra. Nézzük át az öltözőszekrényeket, energiaitalt találhatunk. Induljunk a jobb oldali férfi WC-be, a mentőláda után, a falon lévő lyukon, nézzünk át a másik WC-be. Újabb energiaitalt találunk. Térjünk vissza. A folyosó végén lőszer hever gazdátlanul. A bal oldali ajtók zárva, a jobb oldali utolsó ajtón nyissunk be. A sarokban a fotelek mellett lőszer, a középső ágyon fénygránátot találunk. Ezután induljunk a lépcsőhöz, menjünk fel, majd vegyük fel az első szobrot (Statuette).

Sétáljunk a legfelső emeleti folyosóra. Nézzük át a szekrényeket. Az első ajtón lépjünk be, majd kényeztessük el a szörnyeket ólommal. Shotgun lőszert és mentőládát találunk. Innen lépjünk tovább. A folyosón előrehaladva, a széken lesz egy CD, az ablak előtt lőszer. Itt érdemes menteni, mert továbbhaladva beszakadhat a padló (balra). A bal szélen menjünk óvatosan. A folyosó végén lévő szobában, jobb oldalt az ágyon energiaital. Jobb oldalt szoba. A sarokban álló szekrényt nyissuk ki. A másik szekrényt döntsük a falnak, egy lyuk válik láthatóvá. Lépjünk be a titkos szobácskába. Találunk egy levelet és egy dobozt. Menjünk vissza a nagyszobába. A túlsó sarokban ajtó, nyissunk be. Lesz ott egy CD. A romos kéménybe dobjuk be az előbb talált dobozt. Ha itt végeztünk, érdemes menteni. Kilépve innen elszabadul a pokol. Menjünk a recsegő padlós folyosón vissza, le a lépcsőn, az első szintre. Egészen a leomlott kéményes szobába, ahol öljük meg a nagydarab férges szörnyet. Találunk muníciót, a kéményben egy térképet és egy kulcsot. Hosszabb video következik. A video után hagyjuk el a szobát, majd a főbejáraton keresztül menjünk ki az udvarra, a szökőkúthoz. Induljunk a C épületbe.

C épület, könyvtár

Keressük fel a könyvtárat. Nyissuk ki a túlsó végén lévő ajtót. Odabent az asztalon találunk egy második szobrot. Rábukkanunk még egy nagyszerű zseblámpára és egy filmre. Menjünk vissza a könyvtárba, majd át az előtérbe. Rövid video, és elveszítjük a térképet a pincéhez. (Az egyetlen menekülési út a másodikon lesz). Haladjunk tovább a lépcsőn. A lépcsőfordulóban levő ajtón át eljutunk a könyvtár emeletére. Az asztalon mentőláda, az emelet végén pedig a harmadik szobor vár ránk. Menjünk fel a lépcső tetején levő ajtóhoz. A szekrényekben CD. Jobbról 3 ajtó. Az elsőn lépjünk be. Pisztolylőszert és ragasztószalagot találunk. A középső ajtó zárva. A harmadik helyiségben shotgun lőszer, és egy magnum várja becsületes megtalálóját. A magnumra szereljünk lámpát.

Haladjunk tovább előre. Az első terembe érve három energiaitalt, és egy CD-re lelünk. A túlsó ajtó és a kijárat zárva. Induljunk



A Kódmester fórum vonala:
www.kódmester.inf.hu
mely azért jött létre, hogy közelebb hozza egymáshoz a játszani vágyó közönséget.



Akciós árakkal szeretnénk meglepni az előfizetni vágyókat.
A KÓDMESTER újság hivatalos 375 Ft-os ára helyett csak 300 Ft-ba kerül számonként, ha él az előfizetési akciónkkal. Sőt, a KÓDMESTER újság kiadója ebben az esetben magára vállalja a kipostázás költségeit is.
Minimum előfizetési díj:
1500 Ft, amely 5 megjelenés árát tartalmazza. Azok részére, akik nem kívánnak élni az előfizetés lehetőségével, 375 Ft/db + postaköltség áron tudjuk küldeni a lapot.
Tel.: 20/973-5633 • KÓDMESTER Szerkesztősége • Szeged, 6701 Pf.: 1232.

vissza a bejárat melletti első ajtóhoz. Odabent toljuk el a vitrines szekrényt. Egy másik szoba tárul fel előttünk, ahol találunk egy kulcsot, egy ragasztószalagot, egy fénygránátot, valamint egy mentőládát.

A kulccsal kijutunk az emeletre. A padon lesz egy CD. Induljunk el a színházba megnézni a filmünket.

F épület, színház

A gépteremben nézzük meg a filmet. Mintha kezdene összeállni a kép: tudományos kutatások folytak, és folynak teljes titokban ma is az iskolában. Ismerős arcok tűnnek fel a filmen: Mr. Friedman és Ms. Wickson. Szerepel benne egy kód is: 0582.

Térjünk vissza az udvarra, a számkódos ajtóhoz. Üssük be a kombinációt majd a zöld gombot megnyomva, végre kijutunk a ligetbe.

A liget

Az ösvényen haladva találunk egy kis romos kunyhót, benne lőszer. Szükség is lesz rá. A kunyhótól jobbra elindulva további lőszereket találunk.

Előttünk elterülő kapun lépjünk be, majd az ösvényen tovább egy kis hídra lelünk. Az elágazásnál jobbra muníciót találunk.

Balra az ösvényen egy kőfal tűnik fel. Az omladékos részét kezdjük el lőni shotgunnal, mire az le fog dőlni. A falon túl egy újabb ösvényre jutottunk. Az elágazásnál jobbra a padon egy mentőláda és CD vár.

A kerti pavilonban a negyedik szoborra bukkanunk.

Menjünk vissza az elágazáshoz, és balra induljunk el. Az újabb kapun áthaladva balra egy mentőláda, a lépcső tetején lőszer vehető fel. Induljunk el a lépcsők előtt, forduljunk le a szélesebbik ösvényen, és a bokrok mellett találunk egy kapcsolókart. Most menjünk vissza a második lépcsőhöz, a tetején energiaitalokat gyűjthetünk be. Ezután menjünk le a pincébe.

A pince

A polcokon lőszer, a hordón CD, a kapcsolónál használjuk a kart. A felnyíló aknába másszunk le. Odalent shotgun lőszer, továbbhaladva a falrepedésben további lőszerek lesznek felvehetőek.

A folyosó végén, a ketreces helyiségben levelet találunk az asztalon. A terem túlsó végén balra mentőláda és egy ajtó. Lépjünk be rajta. Két újabb ajtót látunk, a jobb oldali helyiségben lőszert, a bal oldaliban ragasztószalagot, energiaitalt, valamint feljegyzést találunk.

Lépjünk a ventilátoros terembe, ahol mentőládát, és fotókat vehetünk magunkhoz. Van itt még egy szekrény is, toljuk el, bent lézerfegyvert találunk. Nem fogják szívesen adni.

Induljunk vissza a történet elején megismert alagsorba. (Abba a terembe, ahol egy lyuk volt az alagsor földjén).

Ebből a teremből két ajtó nyílt, a jobb oldali ajtó mögött ismertük meg Dant.

Az alagsor

Lépjünk be a bal oldali ajtón, majd forduljunk rögtön balra, azután lépjünk be a következő ajtón. Itt, mentőládát és energiaitalt találunk. A létrán másszunk le, lőszereket és CD-re lelünk. Balra az ajtón nyissunk be, régi ismerősbe botlunk, nyírjuk ki.

A szobrokat helyezzük el a talapzatokon. Keressük meg a mentőládát és a lőszereket, majd a szemben lévő ajtón távozzunk. Szaladjunk a vörös fényű folyosó végébe, és onnan lőjük ki a szörnyeket (akkor nem tudnak a hátunk mögé kerülni). Ha végeztünk velük, találunk egy fénygránátot és lőszereket. A jobb oldali ajtón menjünk be, CD-re, lőszerre lelünk. Három ajtót is látha-

tunk, a túlsó jobb oldaliban egy kapcsolókart és mentőládát találunk. Forduljunk vissza a terembe, ahol a szobrokat elhelyeztük. A szikrázó kapcsolónál használjuk a kapcsolókart. Induljunk vissza a létrán keresztül a szobába, ahol CD-t, lőszert találunk, és egy szörny vár ránk. Ha végeztünk vele, lépjünk be a jobb oldali ajtón. Rusnya kúszónövényekkel teli tágas terembe értünk. Video következik, utána szedjük fel a professzor táskájában lévő lőszereket, egyéb hasznos dolgokat. Válogassuk össze a legütősebb fegyvereinket és tárazzuk be mindet.

Az eszközök közül csak a mentőládákat és az energiaitalokat tartsuk magunknál. Ha ezzel végeztünk, adjuk ki a társunknak a „Stay Here" parancsot, azaz lehetőleg egyedül induljunk neki a főellenségnek.

Mentsünk, és lépjünk be a nagy vörös fényű kapun.

A végső összecsapás

A video megtekintése után a Boss csápjait célozzuk, azokat, amelyek kifeszítve tartják a testét. A csapkodó nyúlványait kerüljük, mert utána három fekete láng csap fel ott, ahová lesújtott. Újratöltésnél álljunk a fehér fénybe, ott, pár másodpercig nyugtunk lesz tőle. A hátsó csápok eléréséhez át kell vágnunk a fekete gomolygáson, ez eléggé megsebezhet minket. Mindig gyógyítsuk magunkat, főleg ha már rezeg a kontrollerünk.

A csápok szétlövése után video jön, ettől fogva lézerrel, mindig csak a Boss fejére lőjünk. Jobbra-balra szaladgálva elkerülhetjük a csápját.

A Happy End a végén, egy kérdést juttat az eszünkbe: Lehet, hogy találkozunk még az Obscure-ral?

Tippek

– A térképen X jelöli a még át nem kutatott helyeket.

– A karakterek sebződését, a fotóikon lehet először észrevenni.

– A fegyverek gyorsabb cserélgetéséhez ne az Examine, hanem a Reload parancsot használjuk.

– Ha van elég ragasztószalagunk, az ütősebb fegyvereinkre kalibráljuk rá a legvakítóbb lámpáinkat.

– A térkép Gathering point opciója azt jelenti, hogy a többiekhez bármikor vissza lehet térni egy gombnyomással. Ez csak pár alkalommal lehetséges.

– Az ablakokat, lehetőség szerint mindig törjük ki, és álljunk minél közelebb a fényhez. Ez nagyon meggyengíti a szörnyeket.

– Az első végigjátszás után megnyílik a Special mód, amiben karaktereink más ruhában lesznek.

Waldmann Béla, Szeged

© 2005 Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti az NH RT. és a HÍRKER RT.

Várható következő megjelenés:
2005. április 15.


Áruhitel
CREDIGEN
konzolshop
Sony Playstation joystick
Sony Playstation memória kártya
Sony Playstation dual-shock joystick
Air-race kormány
Sony Playstation2
PS2 8MB memória kártya
PS2 dual-shock, analóg joystick
PS2 DVD távirányító
PS2 rádiós joystick (2.44Ghz)
X-BOX
X-BOX DVD távirányító
X-BOX joystick
X-BOX kormány
A teljes, aktuális árlistát keresd az Interneten!
Részletre is vásárolhatsz!
GYORSSZERVÍZ
Szervízünkben 24 órán belül vállaljuk minden játékgép típus és kiegészítő szakszerű javítását. Vidékieknek postacsomag küldési lehetőség!
XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
www.konzolshop.hu e-mail:info@konzolshop.hu
Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk,kedvező feltételekkel, szervíz kedvezményekkel!


GAMEKAPOCS
online gamer magazin
WWW.GAMEKAPOCS.HU
KEANU REEVES
CONSTANTINE
TEKKEN 5
http://www.tekken-official.jp
18
A LEGÚJABB JÁTÉKOK TESZTJEI ! GAMEKAPCSOLÓDJ BE TE IS!